3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.17
THE KING OF POCKETGAMES
超级马里奥64DS
150颗力量之星完美收集攻略
E3
2005掌机游戏特报
34款新作完全收录
GAME BOY
任天堂超小巧掌机
GameBoy Micro公布

下一个幸运者是你吗？

看《掌机王SP》得大奖

一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机（豪华版）

二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名
奖品：小神游SP

四等奖 50名
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年6月20日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中183页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第19辑上公布，敬请关注！


本辑特别关注
任天堂超小巧掌机
GameBoy Micro 公布
GAME BOY
ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO
2005
P4
全世界游戏迷的盛典
盛大召开
掌机游戏特报
DESERT EAGLE
P15
41页超大篇幅
34款新作完全介绍
超级马里奥64 DS
完美攻略
150颗力量之星全收集
全地图+难点解说
P115
话梅杂志&3DM-SMV

The King of Pocketgames

掌机王Sp VOL. 17

CONTENTS





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环 PocketHalo

影像VCD内容导视

1 2005 任天堂发布会
2 GBA 影像集锦
3 NDS 影像集锦
4 PSP 影像集锦
5 热血最强《洛克人》极限过关演示（中）

游戏索引

本辑赠品



红侠乔伊茶杯垫



逆转裁判冰箱贴

特别报道

E3 2005——世界第一游戏展十周年盛典！

任天堂剑走偏锋，"Game Boy Micro"公布！

美国时间5月17日上午9点30分，任天堂于好莱坞柯达剧院举办了E3展前发布会，在发布会上任天堂社长岩田聪首次向媒体公开了"革命"的造型，并且公布了任天堂掌机家族的新成员。

与往常一样，任天堂的发布会先是公布了当前的经营状况。美国任天堂市场部行政副总裁Reggie Fils-Aime表示，目前GBA与GBA SP仅在北美的销量就已经突破了2800万台，NDS的全球销量目前也已经突破500万台，其软硬件销售比例达到4：1。GBA与NDS合起来总共占据了掌机市场94%的份额。

任天堂在会上再次强调他们注重的是游戏本身，而不是硬件性能。在高性能的PSP冲击之下，任天堂剑走偏锋，公布了重新设计的新版GBA——"Game Boy Micro"！GBM最大的优势就是小巧，长为101毫米、宽为50毫米、厚度只有17.2毫米，重量只有约80克。GBM的硬件性能与GBA相同，可以玩所有的GBA游戏。不过其2英寸背光屏幕号称将会是所有掌机中显示效果最好的，玩家还可以调整屏幕的亮度。

GBA的卡带插于机身底部，就像GBA SP一样。卡带插槽右边是标准大小的耳机插口。GBM采用了EXT接口用来给内置的锂电池充电，GBM的EXT接口是特别设计的。GBM预计将于今年秋季发售。









▲玩家可以随意更换GBM的机身面板。

GBM实际大小！



▲GBM的Start和Select键被移到了机身正下方，并且在打开电源的时候会发出蓝光。

E3 2005吸引7万观众创十年来最高记录！



去年的E3展是PSP和NDS两款掌机的天下，今年由于有PS3、Xbox 360和革命，掌机游戏没有去年那么受关注，不过各厂商的宣传重点依然放在现有的主机平台上，索尼和任天堂的展台上，PSP和NDS依然是展出重点。今年的E3展参展观众数量达到了7万人，创下了E3展开办十年来的最高记录。本届E3的总展区面积达54.7万平方英尺，参展单位共有400多家，展出的游戏软件、硬件等各类产品共有5000多种，其中80%都是将会在年内发售的新产品，并且有1000多种是在E3展上首次公开的新产品。有趣的是，在开展第一天（当地时间5月18日）刚好洛杉矶大停电，西馆展区因为停电而导致一片混乱，主办方不得不将所有电力保留给1楼的E3展现场展区使用。







▲在三大次世代主机的吸引下，今年的E3展观众数量再创新高。

SCE展区PSP阵容强大

索尼在西馆布置了庞大的摊位，而在其摊位中最显眼的就是巨大的PSP霓虹灯招牌，招牌后面是一座两层的PSP专用展示区域，提供了大量PSP试玩机，甚至还有设计成太空舱的吊椅，让观众坐在里面自由自在地试玩。Namco、Konami、EA、VUG、世嘉等厂商都在这里提供了众多新作试玩，总共有34款游戏，仅SCE本身就有14款游戏。

SCE所公布的新作中，《海豹突击队：亡命战队》的人气最高。该系列在北美一向都有极高人气，而这款PSP新作基本上再现了PS2的品质，目前已经被IGN、1UP等国外知名游戏媒体评为E3 2005最佳PSP游戏。PSP《达斯特》的试玩版也获得了众多观众的赞叹。作为SCE近亲的SOE（索尼网络娱乐）继《刀锋兄弟会》之后，在本届E3上展出了益智冒险类游戏《Frantix》以及动作赛车游戏《Gripshift》。



▲巨大的PSP字样非常显眼。



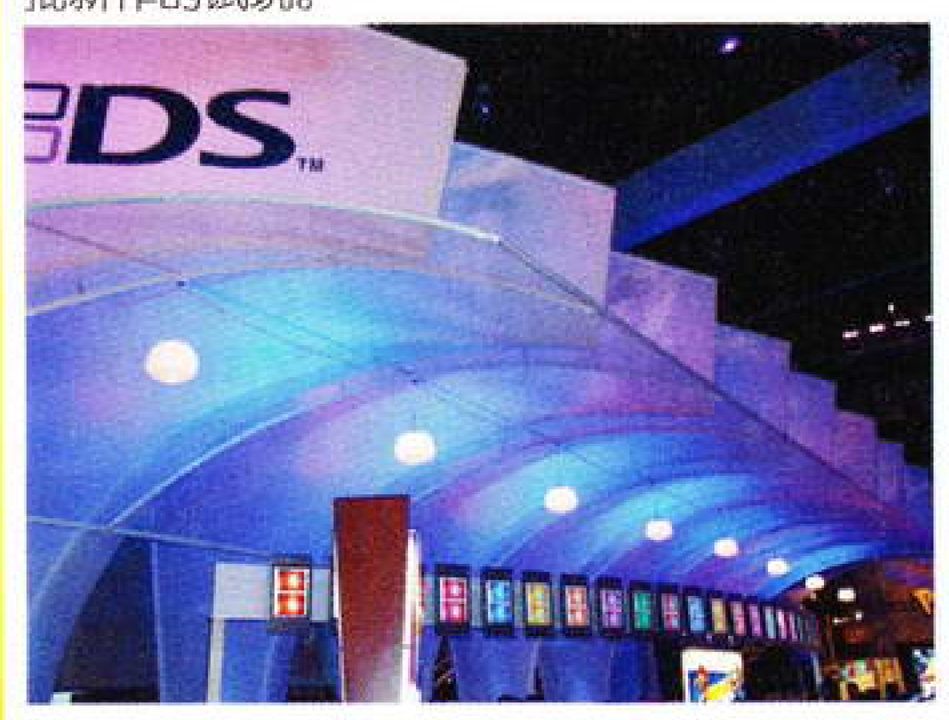
▶如果在现场走来走去实在是累得不行，可以坐在这个吊椅里玩玩最新PSP游戏放松一下。



任天堂重点宣传NDS无线网络



今年任天堂在E3展布置的摊位格局与去年基本相同，正如其展前发布会上对NDS的大力推广，今年NDS在任天堂摊位上占据了非常重要的位置，任天堂对于NDS游戏以及网络服务的推广非常卖力。去年的E3展是NDS的首次公开，不过在实际展出的几天时间里主要是向媒体等业内人士进行内部展示。今年任天堂则是在现场大张旗鼓地摆出了大批试玩机，提供大批新作的试玩。



在任天堂E3展前发布会上正式公开的NDS无线网络服务成为NDS展区的宣传重点。这项NDS无线网络服务是任天堂与GameSpy合作打造的，将会是一项完全免费的网络服务。用户可以在任何安装有无线网络终端的地方进行无线上网。GameSpy所提供的网络游戏服务技术已经运用于300多款PC游戏，是业内顶尖的网络游戏服务平台供应商。不久前该公司与知名游戏资讯服务集团IGN合并，成为IGN Entertainment旗下的子公司。

任天堂的Reggie Fils-Aime相信90%的NDS玩家将会接入网络。目前已经有25家全球顶尖游戏发行商正在开发NDS无线网络游戏，而将于年内上市的《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》也将会具备无线网络游戏功能。



▲ 现场设置了NDS的下载站，带着NDS前往会场的观众可以将游戏试玩版下载到自己的NDS上。



《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》这两款宣传已久的游戏也在现场提供了试玩，大屏幕上显示位于远处的工作人员通过Wi-Fi无线通信与现场玩家同玩的实况，展现了NDS无线网络将会带来的无穷乐趣。并且NDS无线网络还具备了网络通话功能，通过NDS内置的麦克风以及"Voice-over IP"技术可实现无线网络通话，任天堂的NDS展区展出了特别设计的NDS耳麦，让观众现场感受NDS带来的网络通话的便利性。

与往年一样，今年任天堂的游戏再次获得了众多荣耀。在E3展最后一天，美国各知名杂志编辑，包括《电子游戏月刊》(EGM)、《电脑游戏世界》(CGW)、《美国官方PS杂志》(OPM)以及1UP网站的编辑评选出E3 2005的最佳游戏，任天堂独得6项大奖，而最佳GBA游戏则是由Treasure的《超级火枪英雄》获得。任天堂获得的奖项包括：

展会最佳游戏	《塞尔达传说》(NGC)
最佳原创游戏	《电子浮游生物》(NDS)
最佳NGC游戏	《塞尔达传说》(NGC)
最佳NDS游戏	《马里奥赛车DS》(NDS)
最佳模拟游戏	《任天狗》(NDS)
最佳冒险游戏	《塞尔达传说》(NGC)





ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯

诺基亚于E3展公开N-Gage后继机种

在本届E3展上，诺基亚宣布将会在2006年推出具备N-Gage游戏功能的智能手机，这批手机将会基于即将推出的诺基亚60系列操作系统。由于三星、西门子等也获得了60系列的技术授权，至于这些厂商是否也会推出具备N-Gage游戏功能的手机，诺基亚方面表示目前并未做出决定。不过诺基亚N-Gage产品营销主管Jussi Nevanlinna暗示其可能性非常之高。诺基亚方面的调查预测显示，到今年年底市面上将会有2500万台智能手机，到2008年预计将会增加到2.5亿台。诺基亚在会场展出了两部可运行N-Gage游戏的智能手机的概念机

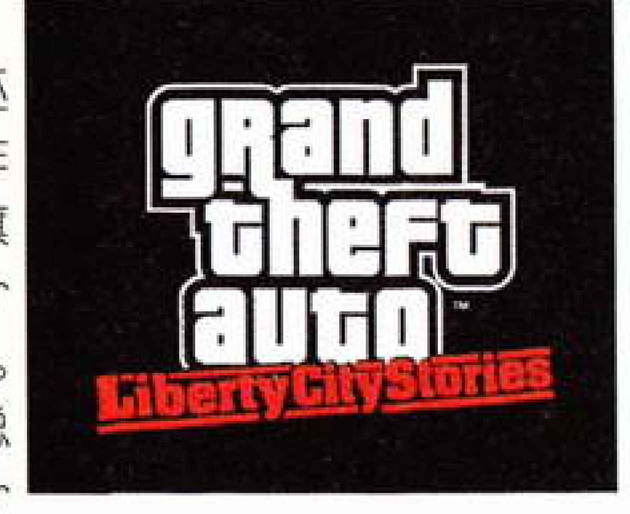
另外，诺基亚方面宣布将会在今年秋季(预计为9月份)公开N-Gage的后继机种，并将其定义为“次世代游戏平台”。这部主机采用了德州仪器公司的OMAP芯片组，从E3上演示的影像来看确实具有极强的3D图形表现力。不过诺基亚并不会就此放弃N-Gage QD，对于该主机的支持将会至少延续到2007年。

▲次世代N-Gage的惊人游戏画面



▲诺基亚公开的次世代N-Gage概念图

PSP版《横行霸道：自由城故事》公布



今年E3展上，Rockstar Games在其展台内向媒体内部公开了PSP版《横行霸道：自由城故事》(Grand Theft Auto：Liberty City Stories)，本作预计将于今年秋季在美国和欧洲上市，并且该作的欧版将会是欧版PSP首波作品阵容之一。

正如其名所示《横行霸道：自由城故事》以《GTA3》中的“自由城”为舞台，不过剧情是完全原创的，至于本作中是否会出现《GTA3》中的人物目前还不得而知。本作由Rockstar旗下的Rockstar Leeds开发。Rockstar的总裁Sam Houser表示本作将会让玩家在掌机上体验前所未有的游戏经历。

中国台湾版 PSP 首卖会热烈召开



5月12日，SCEH终于在中国台湾正式发卖PSP。SCEH在台北最繁华的西门町举办了首卖活动“PSP首‘P’特别贩卖会”，现场提供了PSP的优惠套装，并邀请游戏节目主持人大炳和小娴主持现场活动，SCE的中国及亚洲事业本部部长安田哲彦也亲自到场参与。现场准备了300台刚空运到台湾的PSP。根据SCEH方面报告的数据，PSP在台湾接受预订不到一个月的时间已经接到了5000份订单。这次PSP的首卖会人气极高，虽然当时下起了大雨，现场依然有众多玩家排队等候，排在最前面的一位高一学生从5月11日下午6点就已经开始在现场等候。

据安田哲彦表示，PSP预计今年夏季前在台湾将会卖出10万台，截至明年3月底之前预计将会卖出20万台。全球年销量预计为1200万台。台湾的UMD音像产品发行业务目前正在策划中，预计今年夏季就会有具体结论。至于PSP的无线上网服务方面，SCEH目前正在与相关网络服务供应商谈判，今后将会陆续有消息发布。



▼ 现场提供的PSP优惠套装



《天地之门》成为PSP首款中文RPG！





随着港台行货PSP的上市，索尼开始正式将PSP业务引入中国。对于玩家而言，最为关心的自然是今后都会有哪些PSP中文游戏。在PSP台湾首卖会当天，SCEH公布了PSP第一款中文RPG：《天地之门》！

《天地之门》是SCE为PSP打造的一款东方风格的武侠RPG，从之前公开的试玩版来看，其制作水平相当之高。由于具有浓郁的中国风格，推出这款游戏的中文版可以说是再合适不过的。本作也将会是亚洲地区首款支持Infrastructure模式Wi-Fi网络连线功能的游戏，预计将于今年秋季在台湾推出。

《最终幻想 VII：再临之子》发售日确定！



野村哲也日前终于确认《最终幻想VII：再临之子》将于9月14日发售，售价为4800日元，同日将会推出限定版，售价及赠品内容未定。至于是UMD影碟版还是DVD版，或者两个版本同时推出，目前并未确定。野村哲也表示，本片的影像部分制作已经基本完成，音乐部分将于5月底完成，6月份进行影像和音乐的合成，7月开始进行最终调试，8月份开始进行宣传和促销活动。野村哲也保证说这次S·E绝对不会再延期。

《最终幻想VII：再临之子》原本预定于去年夏季发售，在去年的E3展上，该片是索尼宣传PSP影像播放功能的重点作品。不过由于开发进度问题，该片数度延期，之前野村哲也也曾保证该片将于去年年末发售。

Hudson宣布NDS及PSP版《天外魔境》新作

Hudson在其年度财务报告中宣布将会在推出两款《天外魔境》掌机版游戏，其中，PC-E的《天外魔境2》将会在NDS上移植推出，而世嘉土星上的《天外魔境 第四默示录》将会推出PSP移植版。



土星版《天外魔境 第四默示录》封面

PC-E版《天外魔境2》发售于1992年3月，制作规模十分庞大。之前Hudson也在PS2和NGC上推出了移植版。而这次的NDS版则是根据PC-E原版移植，至于是否会根据NDS的独特硬件特点而加入新要素目前尚未明确。NDS版《天外魔境2》将于今年夏季发售。土星版《天外魔境 第四默示录》发售于1996年，是一款外传型作品，将舞台从古日本搬到了19世纪的美国。

另外附带一提的是，Hudson也将会在PSP上推出FC经典射击游戏《星际战士》（Star Soldier）的移植版。

《代码世纪》公布手机网游版



Square Enix曾经在美国商标局注册了“Code Age”、“Code Age Commanders”、“Code Age Brawls”、“Code Age Archives”4个商标，如今其中的《Code Age Brawls》已经确认将会是一款手机游戏。根据Square Enix方面公布的初步消息显示，本作将会利用手机网络功能，可能将会是一款网络游戏。本作的世界观架构将会极为庞大，故事背景与PS2以及漫画版相同，发生在一个“球内世界”中，有一个被称为“中枢代码”的万物之基石，由于中枢代码的轮回导致陈旧的世界即将进入毁灭状态。



《代码世纪》是Square Enix打造的一个新概念品牌，将会进行跨媒体发展，之前S·E曾经表示该计划分为3个部分，其一是PS2版《代码世纪 指挥官们：继承者与被继承者》，其二是漫画版《代码世纪 档案：最后遗留的少女》，现在看起来《代码世纪Brawls》就是其中的最后一个部分。


◀本作的3D画面素质相当惊人。

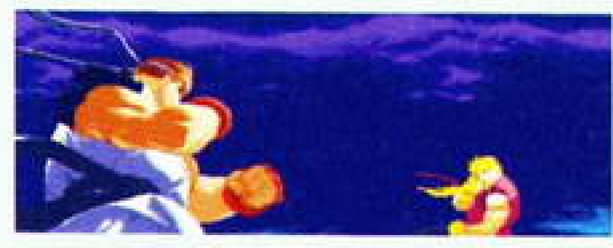
■Konami宣布去年“《游戏王》系列”在美国的销量为140万套。由于玩具部门的巨额亏损，本财年Konami的净收入大幅减少了47.8%。



■SCEJ目前已经在其官方网站上提供修正了“系统程序安全性漏洞”的1.51版系统软件下载，除了修正安全性漏洞外，这次的1.51版并未增加任何新功能。

■Konami日前宣布他们将不会在PSP上推出《我们的太阳》相关作品，而PSP版的新作目前正在计划中。

■Capcom宣布将会在PSP上推出《街头霸王Zero》（即《少年街霸》，美版为《街头霸王Alpha》），本作将会有网络对战模式以及专门为PSP设计的全新“战斗模式”。



■索尼宣布PSP在美国发售后的一个月时间内卖出了130万台，其中最受欢迎的两款游戏是《NBA街头篮球秀》以及《潜龙谍影Acid》。

■Takara与Tomy将于明年3月1日正式合并为Takara Tomy，而在此之前Takara的主要持股者Index公司将会与Takara Tomy各出资50%，成立Takara Tomy Network，这家公司将于今年9月1日成立，其主要业务是活用Tomy和Takara拥有的角色和动画品牌，以手机和网络内容供应为核心。



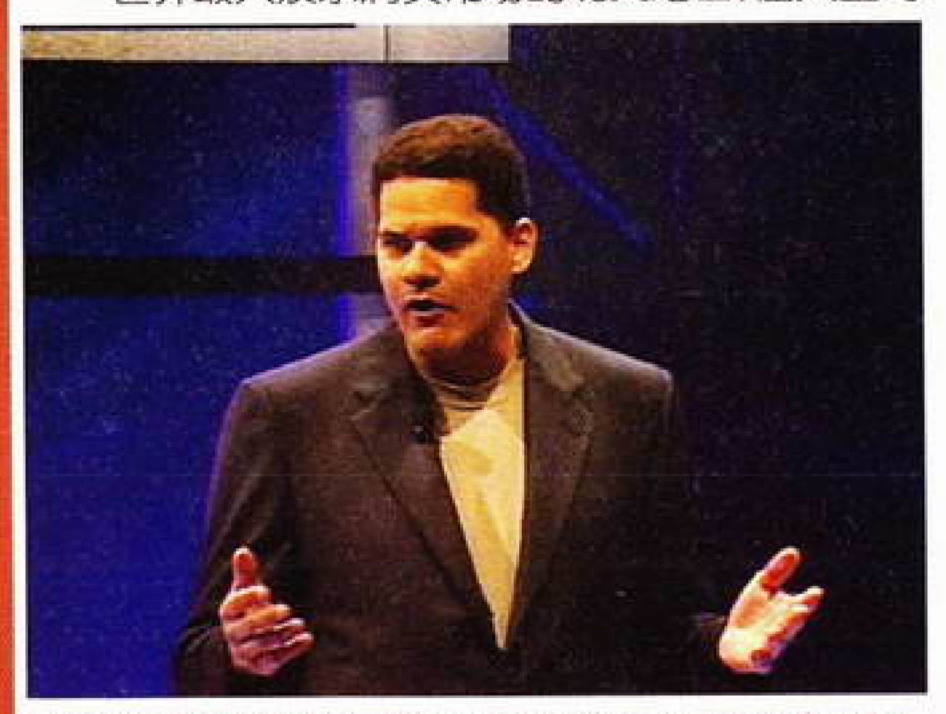


通过对外界传言和客观现状的分析判断，笔者很早就确信任天堂将在2005年E3大展中发表掌机事业相关的重大计划，事先对此忧虑甚至更大于期待，然而结局实在让人感到喜出望外，国际大企业的运筹帷幄毕竟不是常人所可以轻易揣测的……

一 微妙的时势

NDS用了四个月时间达成全球实际销售量突破500万台（官方发表），这个成绩确实非常值得圈点，但任天堂掌机事业的领地受到索尼PSP的不断蚕食却也是无法回避的现实。大作连发和新色主机上市，NDS在日本本土的销售再次凌驾于PSP，两主机间的普及台数差距再次扩大到将近110万台，然而在任天堂发动大攻势的这段时间里，并未有什么重要游戏发售的PSP销售始终保持着高水准推移，周间销量从来没有低于25000台，某种奇特的力量支撑着这款梦幻主机持续热销，甚至五一黄金周期间出现了硬件销售台数高于软件销售总数的异常情况（Media Create统计硬件周间销量为33981台，而软件销售TOP50中PSP游戏销售合计不足3万）。诚如某位日本业界资深人士中肯的分析：许多人购买PSP的目的往往出于对未来前景的期待，购买NDS的人则几乎都是为了某些已经现在的游戏，因此NDS的硬件销售经常受软件市场影响力左右而大幅度波动，相反PSP则比较稳定。

世界最大娱乐消费市场的北美地区，任天堂的


▲任天堂展前发布会上，雷吉自豪地宣布NDS用了四个月时间达成全球实际销售突破500万台。

掌机事业正面临前所未有的严峻考验。最新的四月份NPD销售数据显示PSP月间销量约40万台，而GBASP和NDS合计仅28万台，任天堂系掌机的销售比去年下跌了整整40%，虽然没有更具体的统计数据，但据信NDS的月间销量不会超过10万台，停滞徘徊的现象已经凸显无疑。缺乏大作软件支持始终是NDS无法在北美完全打开局面的原因所在，我们如果根据其今年的销售曲线进行分析，更不难看出软件支持的重要性。在NDS仅有1款游戏发售的一月份硬件销量仅达到10万台，次月有《瓦里奥制造 摸摸乐》等4款游戏发售，月间销售回升到了18万台，此后两个月都只有两款游戏发售，硬件销量又再次下滑到10万前后。硬件发售已将近半载的NDS，发售游戏的总数居然还不如推出仅两个月的PSP，其硬件的窘迫现状不言自明。当然，NDS目前在北美依然保持着相当大的硬件普及台数优势，任天堂尚有众多强力大作蓄势待发（北美版《超级马里奥64DS》已经成为新世代掌机中首款在单一地域突破百万份销量的游戏），从E3展的实际发表情况也可以看出第三方软件厂商的参入热情极高，但是NDS并不足以担当终级兵器的重任，无法全盘接掌过去GBA独擅的天下。任天堂对未来的形势似乎也有着比较清醒的认识，该社2005财务年度中NDS的销售目标为85万台，这个目标不但无法和当年GBA首年度1400万台的销售实绩相比，即使比较起索尼PSP的1200万台年间销售目标也保守许多，任天堂应该预估到NDS可能在硬件性能至上的海外陷入苦战，当然也不排除该社有未来借上方修正销售计划进行大肆商业炒作的图谋。

GBA SP的市场正处于缓慢滑坡中，长此以往的话将使得任天堂三大经济支柱的战略构想成为一枕黄粱，尽快推出正统掌机延续人气是必然的选择。照绝大多数人的思路，或许任天堂应该尽快推出硬件性能凌驾PSP的GB系列后继主机是最直接的制胜之道，但这样做无疑正中久多良木健的下怀，首先任天堂的技术力无法和索尼相抗衡，更重要的是任天堂没有任何自家的零部件制造工场，完全依赖外厂代工，在降低制造成本层面处于绝对劣势地位，如果任天堂果真有意和索尼进行硬件性能上较量胜负，必将陷入不可自拔的竞争泥沼。更何况，比较其两方在当今游戏业界的人脉关系，任天堂目前不可能得到比索尼更多的第三方援助，竞争的态势并不会产生任何本质的改变。

游戏产业目前抗衡的三方中，任天堂的综合实力明显弱于其他两家，微软董事长比尔·盖茨在本次E3大展前接受媒体采访时大胆放言："众所周知，家用游戏产业的领导者会在微软和索尼之间产生，未来将没有让任天堂在夹缝中生存的空间……"任天堂已经到了玩不起输不起的地步，家用主机平台动辄数十亿美元的投资规模令其不堪重负，调整经营重心是必然的选择，而确保掌机市场

这块最后的堡垒是游戏老铺今后的惟一自存之道。

二 路

今年是任天堂参加E3大展历年来暴料最少的一年，但宣传效果之佳却大大出乎人们的意料，种种与过去作风大相径庭的做派，完全给人以耳目一新的感觉。大展中传说中的革命主机(Revolution)仅漫不经心地展示了冰山一角，但神秘感却吊足了玩家的胃口，至于GameBoy Micro（简称GBM）的闪电发表更堪称神来之笔，赢得了众口一词的赞美之声。

当年，山内溥曾经指出硬件不过是游戏软件的承载物，没有有趣游戏支持的硬件毫无实际价值，从广义角度分析这个理论并无破绽，多年来任天堂也一直秉承为金科玉律，以推行大作主义的软件战略作为经营战略核心。然而久多良木健诠释的游戏理念似乎达到了一个更高的层次，硬件不仅仅是附属于软件的道具，本身也应该成为一种具备消费吸引力的独立商品，索尼推出的历代游戏硬件都非常注重体现外在价值，PSP的成功设计更是将这种理念发挥到极致，时尚和高贵已经成为了索尼的代名词。虽然内在品质丝毫不逊色竞争对手，但由于宣传方向的巨大差异，使得任天堂商品长期无法摆脱廉价和幼稚的第一印象，这是不利的。最近一个日本成年NDS玩家在自己的网络日记中曾谈过这样的亲身经历：他本人对任天堂开展的店头下载NDS游戏试玩版的活动非常感兴趣，但耻于在大庭广众之下从公文包中取出主机，不得不选择一个顾客比较稀少的时间段潜入游戏小卖店进行下载。虽然经过了数十年的发展，电子游戏在大众心目中的印象始终未能彻底改观，即便游戏业发达的日本同样如此，索尼成功的将游戏机包装成时尚数码产品，因此理所当然地取得比任天堂更大的商业成就。

岩田聪领导下的任天堂新经营层，似乎很懂得顺应时代潮流的重要性，GBM的设计理念完全颠覆了任天堂昔日的经营思想，完全吸取了PS TWO和iPod等时尚电子消费品的成功经验。一反常例，GBM发表时并没有以大批著名游戏软件为之保驾护航，任天堂的宣传重点在于主机轻薄纤巧的出色外观设计，着力体现该主机使用全Al金属外壳和高品质液晶面板等高贵特征，某NOA相关人士甚至公然宣称GBM的定价可能比GBA SP更昂贵。任天堂的举动表明：GBM不再是一款以纯粹游戏玩家为诉求的商品，其目的在于将消费层延伸到更广泛的LIGHT USER中去。预定今秋发售的GBM并没有公布更多的硬件细节，除了确定具备Wi-Fi无线网络功能以外，据说还可能内置MPEG4影像播放工具软件播放君。原本不过是一款过气商品的改良版本，而且并没有公布任何专用对应游戏软件，但GBM的反响却异常热烈，甚至连一些过去对GBA乃至NDS不屑一顾的人也宣称如果价格定位合理的话会购买这款“看上去很美”的产品。E3展以来任天堂的股价连续数日大涨，这很大程度都要归公于市场分析家对GBM未来市场前景的非常看好，甚至多家证券同时调高了对任天堂的经营评估。比较起NDS发表时毁誉参半的情景，GBM的今日的高调登场确实值得任天堂经营层和我辈人等再三玩味。



▲如果GBM内置MPEG4及MP3播放功能，它的魅力将提升数倍。

GBM是任天堂经营战略大转变的重要标志物，该社期望这款商品能够彻底改变任天堂产品等同于廉价商品的印象，不再是许多人耻于在公众场合展示的玩具，而是成为类似iPod那样被挂在头颈上招摇过市的时尚消费品。以GBM开拓全新消费层，用NDS延续并发展的过去的市场，任天堂的经营战略足可谓苦心积虑，从目前的反馈推测，任天堂极有可能在年末凭借GBM和NDS的双重夹击取得重大战果。制造流行是商品成功的根本所在，过去GameBoy的大行其道正是因为流行的缘故，为了适应多元化发展的消费潮流，任天堂必须制造出让所有人都喜爱的商品。对于任天堂来说，GBM已经不能够简单归纳为一台游戏主机，而是象征一个过去从未涉足过的全新经营概念，其成败将决定任天堂未来命运。任天堂调整经营战略也体现在游戏软件的制作思想上，近日发售的《任天狗》在亚洲地区引发了强烈的流行风潮，日本乃至香港、台湾等地有许多过去对电子游戏从来不感兴趣的人们争相抢购，其中不乏女性和老年人。任天堂在继续制作《马里奥》和《塞尔达传说》这种核心玩家游戏的同时，正力图扩大其品牌在普通消费者心目中的影响力。

GBM显然还是一款过渡产品，其战略价值不过是进一步延续GB家族的不朽神话传说，任天堂更重要的目的还是通过GBM和NDS的市场反响来揣摩消费者的心理，未来的GBE应该是集两者成功概念于一身的真正终极兵器。任天堂正逐步向广大消费者展现其日益清晰的掌机事业发展蓝图，前路已经展现在探索者的脚下……

掌机游戏综合发售表

一年一度的游戏盛会E3大展已经顺利闭幕了，各大次世代主机的横空出世真是让玩家们兴奋不已。当然，NDS和PSP这两大新掌机上也公布了不少大作的最新消息，比如说PSP版的《怪物猎人 携带版》就非常让人期待。日本方面，掌机方面的新作消息也是从不间断。PSP版的《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》初公布时，开发进度就已经有85%，而发售日也已经定在了今年8月。而原定于5月26日发售的4款《携带互动剧场》作品由于某种原因全都延期到了今年夏天，对FANS来说实在是有些遗憾。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

2005年 GAMEBOY ADVANCE

6月 3日	魔法老师涅吉 私人课程 图书馆岛	MMV	AVG	4800日元
	魔法先生ネギま！ プライベートレッスン だめですぅ图书馆岛			
6月23日	甲虫王者	Sega	SLG	4800日元
	甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道			
6月30日	桃太郎电铁G	Hudson	TAB	4800日元
	桃太郎电铁G ゴールドデッキを作れ！			
	魔界奇兵 扣响天国之门	Konami	A・RPG	4800日元
	メルヘヴン Knockin'on Heaven's Door			
7月 7日	乐高 星球大战	Eidos	ACT	4800日元
	レゴ スター・ウォーズ			
	武器元素传说 封印之歌	Tomy	A・RPG	4800日元
	エレメンタルレジェイド～封印されし讴～			
7月21日	死神BLEACH 血染尸魂界	Sega	ACT	4800日元
	BLEACH 红に染まる尸魂界			
7月28日	新・我们的太阳 逆袭的撒巴塔	Konami	ACT	价格未定
	新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ			
	金色卡修 卡片大乱斗GBA	Banpresto	TAB	价格未定
	金色のガッシュベル！！ THE CARD BATTLE for GBA			

2005年 Nintendo DS

5月26日	SD高达G世纪DS	Bandai	SLG	5800日元
	SDガンダムGジェネレーションDS			
6月 4日	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳DS	Sega	TAB	3800日元
	实战パチスロ必胜法！ 北斗の拳DS			
6月16日	DS乐引辞典	Nintendo	ETC	4800日元
	DS乐引辞典			
	超执刀 墨丘利神之杖	Atlus	ACT	4800日元
	超执刀カドゥケウス			
6月23日	超级大战争DS	Nintendo	SLG	4800日元
	ファミコンウォーズ			
	加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷	Konami	ACT	4980日元
	がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの卷			
6月30日	沥青都市GT	Taito	RAC	4800日元
	アスファルト アーバンGT			
	雅达利合集	Atari	ETC	3900日元
	ATARIMIX Happy 10Games			

	轻松头脑教室	Nintendo	ETC	2800日元
	やわらかあたま塾			
	SIMPLE DS系列 Vol.1 麻将	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.1 THE 麻雀			
	SIMPLE DS系列 Vol.2 撞球	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.2 THE ビリヤード			
	SIMPLE DS系列 Vol.3 捉虫王国	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.3 THE 虫取り王国			
7月21日	钢之炼金术师 Dual Sympathy	Bandai	A・RPG	4800日元
	钢の炼金术师 Dual Sympathy			
	洛克人EXE5DS 双生领袖	Capcom	A・RPG	4800日元
	ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ			
8月 8日	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo	FIG	价格未定
	ジャンプスーパースターズ			
8月18日	史莱姆总动员2(暂名)	Square Enix	A・RPG	价格未定
	スライムもりもりドラゴンクエスト2(暂名)			
8月25日	恶魔城 苍月的十字架	Konami	A・RPG	4800日元
	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架			
春	玩具头世界	Interactive Brains	ACT	价格未定
	トイヘッズ・ワールド			
	迷失蔚蓝	Konami	AVG	价格未定
	Lost in Blue ふたりのサバイバル・ライフ			

PlayStation Portable 2005年

5月26日	智能执照	Nowproduction	ACT	4800日元
	インテリジェント・ライセンス			
6月 2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	Bandai	RPG	4800日元
	英雄传说 ガガーブトリロジー 朱红の雫			
6月16日	爆脑	Eidos	PUZ	3800日元
	爆脑BAKU–NO			
6月23日	机密武装	Konami	FPS	4980日元
	CODED ARMS			
	炸弹人 恐慌炸弹人	Hudson	ACT	3800日元
	ボンバーマン パニックボンバーマン			
6月30日	冒险玩家	FromSoftware	ETC	3800日元
	アドベンチャープレイヤー			
	遥远的时空中2	Koei	AVG	4800日元
	遥かなる时空の中で2			
	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳 携带版	Sega	TAB	3800日元
	实战パチスロ必胜法! 北斗の拳 ポータブル			
7月21日	天地之门	SCE	A・RPG	4800日元
	天地の门			
7月28日	实话怪谈《新耳袋》第一章	Metro	AVG	3800日元
	实话怪谈《新耳袋》一ノ章			
	天诛 忍大全	FromSoftware	ACT	4800日元
	天诛 忍大全			
	战国Cannon 战国ACE第三章	X–nauts	STG	4800日元
	战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III			
8月11日	机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱	Bandai	SLG	4800日元
	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱			
夏	Twelve 战国封神传(暂名)	Konami	S・RPG	价格未定
	Twelve～战国封神传～(暂名)			
	携带互动剧场 拥抱季节	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル 季节を抱きしめて			
	携带互动剧场 桑巴吉他	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル サンパギータ			
	携带互动剧场 双面女郎	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル ダブルキャスト			
	携带互动剧场 雪割之花	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル 雪割りの花			

最新日本掌机游戏周间销量榜

累计时间2005年4月25日～2005年5月8日

因为黄金周的关系，此次日本方面对销量榜的统计采取了两周合计的方式。本次的销量榜上几乎都是NDS和GBA的天下，而PSP由于没有大作支持，只有《达比时刻》和《首都高BATTLE》两款作品来支撑台面。《任天狗》果然不负众望登上了排行榜老大的宝座，而《NARUTO 最强忍者大结集DS》由于《火影》的动漫效应，走势也非常好。《洛克人ZERO4》虽然素质一流，但是市场反应却没有预想中那么好，实在非常可惜。

第1位 任天狗（柴犬&腊肠&吉娃娃）

NDS

同一题材的游戏同时分三个版本发售，让人不得不佩服任天堂的销售策略。

本次销量15万5393套
累积销量29万1067套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

第2位 NARUTO 最强忍者大结集DS



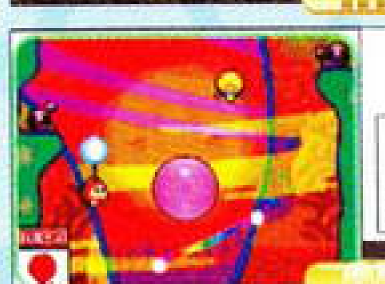
NDS

超人气的角色加上独特的玩法让本作从众多动漫改编作品中脱颖而出，勇夺销量榜季军。

本次销量64577套
累积销量13万1474套

◆Tomy ◆ACT ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

第3位 触摸！卡比



NDS

玩家们对可爱的事物都没有免疫力，《触摸！卡比》再一次证明了这个道理。

本次销量27358套
累积销量17万9984套

◆Nintendo ◆ACT ◆2005年3月24日发售 ◆4800日元

第4位 洛克人ZERO4



GBA

精美的画面，热血的音乐，优秀的手感，经典ACT游戏之续作带给玩家新的震撼！

本次销量23865套
累积销量51461套

◆Capcom ◆ACT ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

第5位 达比时刻



PSP

由于游戏类型的关系，本作在国内似乎并不受关注，不过它在日本还是很受欢迎的。

本次销量18663套
累积销量40565套

◆SCE ◆SLG ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

排名	游戏	销量
第6位 GBA	口袋妖怪 绿宝石 ◆Nintendo ◆RPG ◆2004年9月16日发售 ◆4800日元	本次销量16594套 累积销量152万6282套
第7位 GBA	模拟大楼SP ◆Nintendo ◆SLG ◆2005年4月28日发售 ◆4800日元	本次销量15240套 累积销量15240套
第8位 GBA	海贼王 龙之梦 ◆Bandai ◆A·RPG ◆2005年4月28日发售 ◆4800日元	本次销量14117套 累积销量14117套
第9位 PSP	首都高BATTLE ◆Genki ◆RAC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	本次销量12440套 累积销量29922套
第10位 GBA	洛克人EXE5 加内尔小队 ◆Capcom ◆A·RPG ◆2005年2月24日发售 ◆4800日元	本次销量11760套 累积销量17万5266套

E3 掌机游戏特报

今年的E3展虽然成为新时代家用机争芳夺艳的舞台，XBOX 360、PS3以及任天堂·革命的相继亮相吸引了所有人的视线，但PSP、NDS、GBA显然不愿成为它们的陪衬，掌机上出现了相当多令人惊喜的新作和大作，下面就让我们为大家一一数来。



本次E3大展上，《最终幻想VII再临之子》又展出了最新影像，虽然其中有一部分是以前就已经公布过的，但还是有1分多钟的全新内容。这部分新内容中大多为火爆的战斗画面。银发少年卡达裘召唤出了巨大的召唤兽，曾经和克劳德一起奋战的同伴们再次走到了一起，与巨型召唤兽及卡达裘等人展开了激烈的战斗。而最后从天而降、手持长剑的男子我想各位玩家已经再熟悉不过了吧？不错，他正是在《VII》中已经战败的萨菲罗斯！到底他是出于什么原因再次出现在克劳德面前的，这一切也许只有等到3个月后才能明朗吧！



最终幻想VII 再临之子 PSP

Final Fantasy VII Advent Children

◆Square Enix ◆影像

◆预定2005年9月14日◆文：雷伊

一脸坚定的克劳德。从他的眼神来看，似乎已经走出了星痕症候群给他带来的负面影响。

美貌与实力并重的蒂法也有温柔的一面。

超大魄力的空中战



TIFA Vs LOZ



帝法和洛兹的对决，Square Enix对视角的运用水平已经高到了令人发指的地步。



倒在克劳德怀中的蒂法，看来她终究还是没有能够战胜洛兹?



反正我也只是个人偶，和以前的你……一样!

烈火之中的卡达裘，难道是“母亲”出现了什么状况?





危机之源 最终幻想VII

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

除了《FF VII AC》外，本次展会上还展示了另外一款《FF VII》的关联作品，那就是一直都没有消息放出的《危机之源 最终幻想VII》(《FF VII CC》)。不过遗憾的是，本次展会只公布了游戏的LOGO和一小段概念影像。

影像开头是一片湛蓝色的天空，女性旁白用温柔的声音说道：“那个人就像蓝天中漂浮的白云一样……”。此时，画面突然一变，一名手持大剑的青年在画面中不断奔走，黑色的服装和金黄色的头发看上去和克劳德非常相似，但面部表情却似乎比克劳德更为柔和。不过青年脸上却立刻浮现出了愤怒的表情，他举剑问站在面前的长发男子：“回答我，萨菲罗斯！为什么要杀害村民?”话音刚落，青年便冲向了萨菲罗斯，却被他的长剑刺穿了身体。随后，画面中央出现一段字幕“3位青年和1名少女的故事”，影像也在此时戛然而至。

目前基本可以确定的是，本作的关键人物将会是《FF VII》中克劳德的战友扎克斯，到底他在《CC》中会有什么表现，让我们拭目以待吧!



克劳德昔日的战友扎克斯，图为其在《FF VII AC》中的CG。

METAL GEAR ACID^2





潜龙谍影Acid2 PSP
Metal Gear Acid2
◆Konami◆TAB
◆发售日未定◆文：雷伊

还记得《潜龙谍影Acid》2周目最后那句"半年后我们再见"吗？在前作发售正好半年后的今天，Konami如期在E3上给我们带来了《潜龙谍影Acid2》的制作计划。与前作中单纯的黑夜作战不同，《Acid2》中将会加入不少白昼战，而且在画面效果上也会进一步提高。

前作《Acid》虽然玩法有些另类，但依然不失为一款优秀之作，并且销量也非常让人满意。这次的《Acid2》继承了前作中抽取卡片来采取行动的游戏方式，不过在卡片数量上却进行了大幅度扩充，操作性上也更为简练。由于采用了全新的制作引擎，本作在画面上比起前作有了很大的提高，尤其是光影效果将变得更为逼真。此外，本作还加入了更为体贴的教学关卡，并且还将对应无线通信对战。

视点更加体贴

前作中的视点基本上只有两种模式：斜上方和正上方。本作在视点上进行了大幅度改良，这样就可以更方便玩家把握敌人和障碍物的位置。此外，本作中的视点还可以自由切换。因此，在行动之前根据情况合理切换视点也是战斗中需要注意的一个地方。



▲采用这种视点的话，就算是被障碍物挡住的敌人也能被我方掌握行踪。

▶近身战时还是采用这种视点更具魄力啊！

战斗演出效果大幅度提升

由于绘图引擎的变更，本作的画面有了大幅度进化。从图中我们可以看到，人物采用了卡通渲染的表现手法，在视觉效果上非常接近美式动画。此外，在爆炸效果上本作做得尤其华丽，那种杀敌的爽快感和临场感将远远凌驾于前作之上。

◀近身战做得非常有魄力，一气呵成将敌人打倒吧！



▶卡通渲染让游戏的临场感倍增！



◀本作的爆炸场面做得非常震撼。

武器选择时的演出效果直线上升

前作中选择武器时只是单纯地用武器名来表示，不过在本作中却加入了丰富多彩的演出效果。根据武器的不同，演出效果也会不尽相同，玩家都可以看到Snake变更武器时的画面。对于一些追求画面效果的玩家来说，这样的改变应该已经足够了吧？

◀装备"沙漠之鹰"时的画面，演出效果非常让人满意。

▲R-5能够给予敌人巨大伤害。

▲装备"R-5"时又是另一种画面。

剧情将是完全原创

虽然目前本作的故事还不是非常明朗，但可以确定的是，本作将会采用完全原创的剧情。同时，游戏中也会穿插很多剧情画面。此外，前作中的一些人气角色在本作中还将继续登场，比如女主角德莉歌等等，她在新作中还会继续以女主角的身份出现吗？还是等待进一步消息吧！

新的使命即将开始！

▶注意看画面左上方，Snake的生命槽下方的名字就是德莉歌。



机密武装 PSP

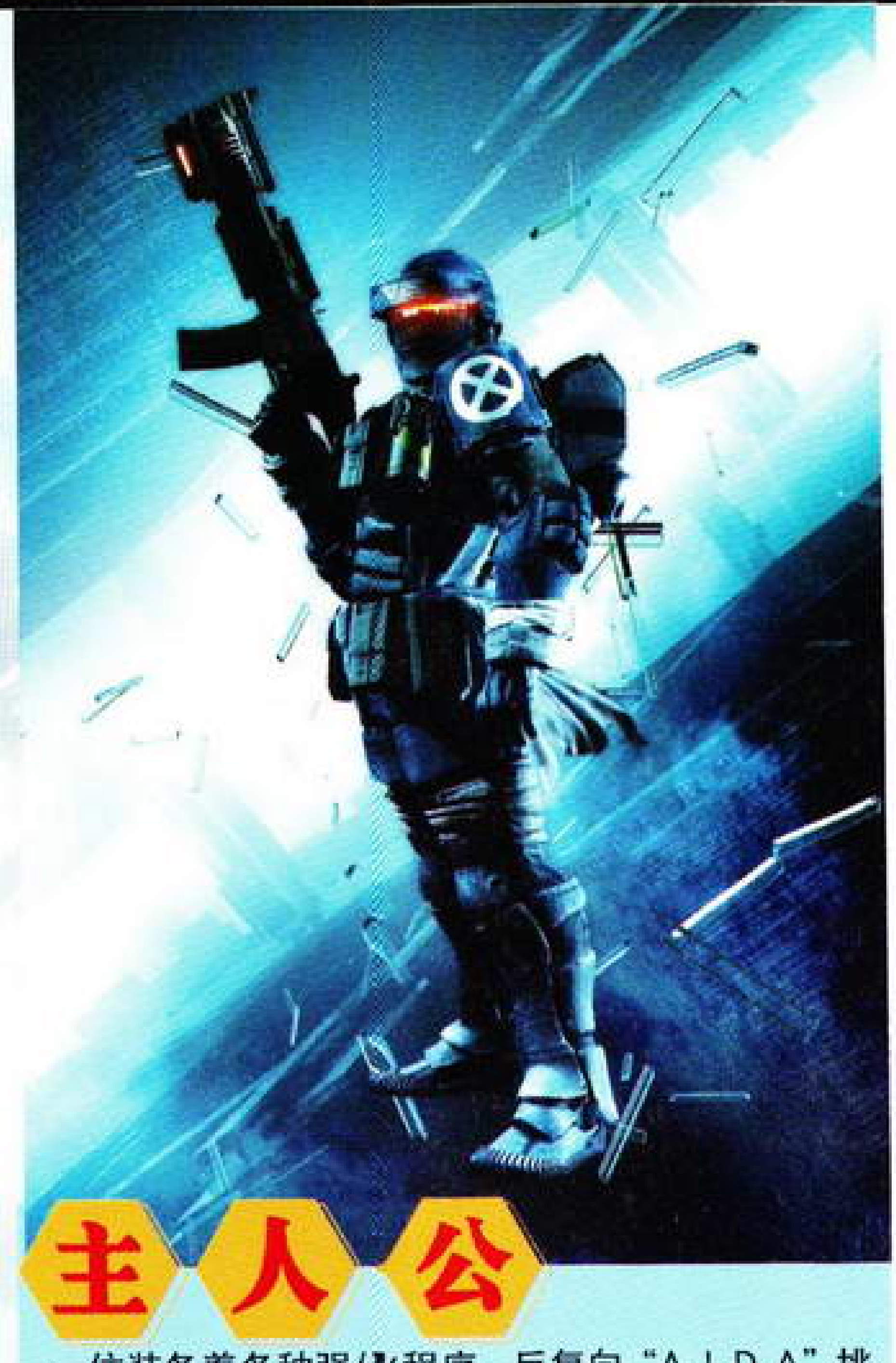
Coded Arms

◆Konami ◆FPS

◆预定 2005 年 6 月 23 日◆文：雷伊

作为PSP上第一款FPS游戏而倍受瞩目的《机密武装》已经公布了发售日期，其中日版将于2005年6月23日发售，美版的发售日则定在了稍后的6月28日。





主人公

一位装备着各种强化程序，反复向“A.I.D.A”挑战的黑客，同时也是为数不多能被称为“CODED”的人之一。国籍、年龄、性别一概不详。

21世纪末，人类的医学技术突飞猛进，人脑与网络的连接成为了现实。网络上存在着一个巨大的数据迷宫“A.I.D.A”——一个在开发过程中就因为失去控制而被抛弃掉的军用战斗模拟软件，虽然被军方抛弃掉了，但它的存在却引起了众多黑客们的注意，无数的黑客们都希望能凭借自己的力量通过这个迷宫，但在迷宫内不断增殖的攻击程序面前，他们都只落得一个灰飞烟灭的下场。

尽管是这样，还是有一些不愿放弃的黑客们用各种强化程序武装自己、不断地向“A.I.D.A”发起挑战，虽然他们的目的各不相同——有人是想以此来证明自己的存在价值；有的人是为了一夜成名；有的人就是为了钱。但他们的目的都是一致的，那就是通过危机四伏的迷宫“A.I.D.A”。这些集世人的不屑与敬畏于一身的黑客们被冠以了“CODED”的别名……

敌人

Hopper



以跳跃的方式移动的敌人，通常都会与主人公保持一定的距离，以头部内核处发射的病毒弹作为攻击手段。

Quicksilver



外形奇特的防火墙程序，具有浮游及高速移动的特点，常采取游击的战术。

Interceptor



拥有巨大双颚的猎食者，发现主人公后会以高速接近并同时施以物理攻击和病毒攻击，其自身对病毒系的攻击也有很高的抗性。

Redeye



擅长远距离狙击的敌人，如果不及早消灭掉的话就会给玩家制造很大的麻烦。虽然不太容易被玩家发现，但与这种敌人展开对狙战也是也是可行的。

由于游戏机的输入方式不像PC机的键盘和鼠标那样适合FPS游戏，因此家用机上的FPS游戏通常对瞄准的精密度要求都不是很高。本作也不例外，游戏中武器的准星是具有一定自动跟随能力的，这样就能最大限度地让玩者们享受到FPS游戏的乐趣所在了。

众所周知，FPS这种游戏类型从来都是美版游戏的天下，日本厂商很少涉及这个领域。而这次的《机密武装》可说是日本厂商在这方面所做的一个突破。以Konami的实力能做出一个什么样的FPS游戏呢？由目前公布的资料来看，游戏的素质是相当让人期待的。整体感觉一点也不逊色于那些PC上的经典FPS作品。而且作为一款在掌机上登场的FPS游戏，其在随身携带以及通信对战方面的便利性也能给那些PC平台的FPS玩家们全新的游戏感受。本作在欧美市场上的表现值得关注。









游戏的画面素质非常高，特别是火焰、激光、电流等的画面效果非常出色。让人不得不感叹PSP的强劲机能。

Little Bomber

程序中的一个BUG，自体几乎不具备什么攻击力，但爆发力却很强，突然接近后自爆是其主要战术。



Reflector

装备巨大光学盾牌的士兵。手中的盾牌拥有使对方的攻击无效化的防御力。



Hell Hound

使用火焰系武器的强敌，火焰抗性很高。它的近距离的火焰喷射威力极强，玩家被击中的话会受到很大伤害。

WOF



特殊的防火墙程序，发现侵入者后会高速接近对手并自爆，威力惊人。

Dead to Rights: Reckoning

诞生于Xbox的"《脱狱潜龙》系列"是由美国南梦宫制作的一款含有射击成份的动作类游戏。游戏中火爆的战斗场面和主人公杰克丰富的动作都让玩家为之着迷。今年4月，美国南梦宫宣布了《脱狱潜龙》PSP版的制作计划。这款名为《脱狱潜龙：清算》的正统续作将在今年夏天正式和广大玩家见面！在刚刚经历了PS2版《脱狱潜龙2》的热血厮杀后，杰克将在这个全新的掌机平台上再次惩恶扬善！







脱狱潜龙：清算 PSP

Dead to Rights：Reckoning

◆Namco◆ACT

◆预定2005年6月7日 ◆文：雷伊



赤胆英雄再度归来，誓与黑帮一决高下！

与PS2版的前传性质不同，PSP版的《脱狱潜龙：清算》在故事上将会是1代的正统延续。故事的舞台依然是格兰特市，某调查员在调查犯罪集团首脑的过程中遭到了绑架。为了将犯罪分子绳之以法，杰克和他的爱犬Shadow再次与邪恶势力展开了较量。







男人与狗的故事

PSP的宽屏使游戏的视角变得更加广阔，其卓越的硬件性能让本作有着不输于家用机版前两作的画面。玩过这个系列的玩家应该都知道，主人公杰克的动作非常丰富。欧美动作游戏特有的火爆感和类似港片中的搏斗场面都是系列的一贯特色。在本作中，杰克又加入了不少新的动作，比如可以通过滚动来躲避敌人的子弹等等，而PSP不同于家用机手柄的特殊设计也会使游戏的操作发生一定的变化。此外，本作还充分利用了PSP的无线通信功能，可以支持最多4人联机游戏，带给玩家一种完全不同于家用机版的全新感受。





◀ 主人公的动作非常具有暴力美感。

▼ 游戏中血腥的场面比比皆是。



丰富的动作，火爆的场面



瞄准！开火！

小死神



小死神

Death, Jr.

◆Konami◆ACT

◆2005年8月16日◆文:雷伊

PSP

大家应该还对《小死神》这款游戏有一定印象吧？作为第一款正式公布的PSP游戏，它的画面给了当时还处于GBA时代的玩家们不小的震撼。不过自从那次的惊鸿一瞥之后，这款游戏便进入了沉寂的时期，没有再继续公布进一步的消息。早前，Konami从Backbone Entertainment手中争取到了这款游戏的发行权，同时也开始了全方位的宣传活动。本次E3展上，Konami又公布了不少《小死神》的新影像，让这款游戏的魅力得以全面爆发。

离奇的故事

游戏的剧情非常有意思，讲述了死神Grim Reaper十几岁的儿子和小伙伴们的离奇冒险故事。在学校组织的前往超自然历史博物馆的途中，这群淘气的家伙打开了一个神秘的盒子，却释放出了远古的恶魔。闯下大祸的小死神只得在父亲回家之前平息这场灾难，以此来弥补自己的过错。



流畅的动作与丰富的武器

从目前公布的影像来看，玩家操作小死神游戏时非常流畅，而且小死神的动作也异常丰富。游戏中小死神可以装备的武器将会非常多样化，除了作为死神象征的镰刀外，还可以装备手枪、光线枪和火焰喷射器等各种武器，这些不同的武器都有着不同的演出效果。



▲巨大的BOSS非常具有魄力。



▼游戏的光影效果非常出色。

无限光明的前景

诙谐的角色，不俗的画面让这款《小死神》备受各方媒体的关注。今年早期，Sony电影公司宣布会将这部游戏拍摄成同名电影，而且其相关漫画现在也正由漫画发行机构紧锣密鼓地制作中。在如此广泛的宣传之下，我们完全有理由相信这款游戏会取得不俗的市场佳绩。



FIRED UP

战火冲天 PSP

Fired Up

◆SCEE◆RAC

◆预定2005年 ◆文:雷伊

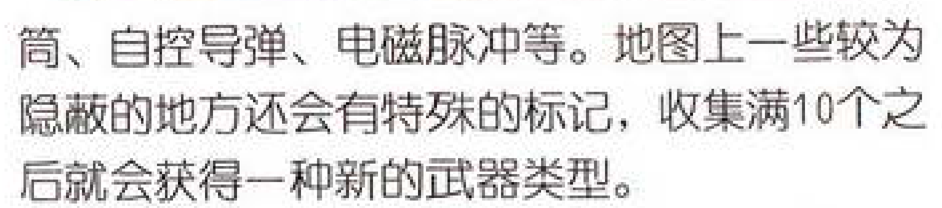
《战火冲天》目前正由SCEE的伦敦制作室开发中，本作强调的是多人游戏的乐趣，并且你和朋友们只要购买一盘游戏，就可以进行8人无线对抗。在游戏中，玩家所挑选的战车会有主武器和副武器，地图上散布着各种颜色的漂浮着的标记，开车经过该标记就会获得新的副武器，这些副武器包括有激光枪、火箭筒、自控导弹、电磁脉冲等。地图上一些较为隐蔽的地方还会有特殊的标记，收集满10个之后就会获得一种新的武器类型。



▲爆炸产生的浓雾相当逼真。



▲开着坦克满大街轰炸，这样火爆的游戏在家用机上也不是很常见。



本作将会对应无线网络下载功能，并且下载一张新地图只要一两分钟的时间，而将游戏数据传输给朋友的时间更是不足一分钟。多人游戏模式包括有死亡竞赛、组队死亡竞赛、竞速和同化等模式。

SCEE方面将会对《战火冲天》、《恶魔先生：复活》、《Wipeout Pure》进行交叉宣传，购买其中一款游戏就会获得另外两款游戏的试玩版，并且这些试玩版也是可以与朋友们共享的。



海豹突击队：亡命战队 PSP

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

◆SCEA/Zipper Interactive◆ACT

◆预定2005年第四季度 ◆文:雷伊

E3 2005最佳PSP游戏!

《海豹突击队：亡命战队》是搭配PS2版《海豹突击队3》开发的一款掌机版作品，因此两个版本自然会有不少联动性。将两个版本同步之后，各版本都会获得新要素。例如你在PS2版中获得了某种新武器，PSP版也会获得该武器，反之亦然。

《亡命战队》的任务也基本上是根据《海豹突击队3》而设计的，单人游戏总共有14个任务，同时添加了发生在智利的新关卡。与PS2版不同的是，在本作中玩家身边只有1名队友跟随(PS2版有3名)，玩家可以通过菜单选项命令队友行动。本作的操作系统也进行了修改，镜头会一直跟随你所控制的战士，并且本作有一个目标锁定系统，将镜头聚焦到特定敌人身上就可以将其锁定。另外，本作也设置了多人游戏模式，不过无法像PS2版那样进行语音通信，玩家可以通过专门设计的关联按键向队友发出大致信息。



▲作为一款掌机游戏，本作的画面表现可说是十分出色。



▼虽然有自动锁定系统，准星将敌人锁定后并不意味着你就可以立刻将其击中，不同的武器有不同的瞄准精确度。



▲多人游戏是"《海豹突击队》系列"最大的优势所在。



强力追击

Pursuit Force

PSP

◆SCEE/Bigbig Studios◆RAC

◆预定2005年第3季度 ◆文:雷伊



《强力追击》的舞台设定于虚构北美某州的五大地区，总共有30多个任务。在玩家开车追击罪犯时，与对方汽车靠近一定距离的时候，就可以用佩枪朝他们射击。如果罪犯们开的车比你的高级，你可以开车尾随其后，用武器将其轰爆。将你的汽车开的更靠近敌车时，就可以直接跳到对方的汽车上，屏幕中央会出现一个图标，显示当前情况下跳跃到对方汽车上是否安全。跳到对方汽车上后可以开枪将车上的匪徒击毙，然后将这辆汽车占为己有，并且匪徒的武器也会归你所有。

▲飞车过程会有非常紧张刺激的动作场面，在敌人车身上时还会有近距离枪战动作。



《强力追击》中共有50多种车辆，包括汽车、货车、摩托车等，游戏中可以使用的武器至少有25种。除了驾车过程中的枪战外，游戏中还会出现直升飞机，玩家可以在车顶上跳上警方的直升飞机，然后用直升飞机搭载的武器朝地面上匪徒的汽车射击。不过作为一名警察当然不能滥杀无辜，如果能够在不杀任何无辜市民的情况下完成任务，“正义槽”就会不断积累起来，蓄满的时候，当你下一次跳到另外一辆汽车上时就可以进入慢动作状态，此时可以在空中直接朝敌车中的匪徒开枪。



▲本作的特点就是再现电影中常见的追车战场面。

罪恶工具 审判

Guilty Gear Judgement

◆Arc System Works ◆ACT

◆发售日未定◆文：雷伊

PSP





“《罪恶工具》系列”一直以来都以个性鲜明而又略带颓废美感的人物设定、爽快感十足的连续技系统吸引着广大对战游戏爱好者的目光。凭借着游戏本身的高质量及巨大人气，在日本已长期占据最受欢迎的2D格斗游戏宝座。最新街机版也在日本了展开火热测试，不过广大的掌机玩家们也不用眼红日本的街机玩家，PSP和NDS上都公布了《GG》系列最新的两款原创作品。各位《GG》FANS也可以在自己的手中感受到罪恶工具的魅力了。









先来看看PSP版的情况，PSP版的新作名为《Guilty Gear Judgement》（罪恶工具审判，以下简称《GGJ》）。从公布的图片来看，本作和去年在PS2上发售的《Guilty Gear ISUKA》（以下简称《GGI》）极为相似，连人物肖像都与《GGI》完全相同。游戏方式也仍是走乱斗+双人横版过关的路线。这里顺带说一下，去年的《GGI》由于玩票性质太重，并没有受到什么好评，但其中包含的过关模式倒是有些意思。过去在屏幕里战得你死我活的人物们站在了同一战线上，和不断涌出的杂兵大打出手，却也有一番别样的爽快。更难能可贵的是这个模式中不仅可以双打，每个人物招式和连续技还都没有缩水，要不是敌人类型过于单一导致流程单调的话，说不定也能在FANS中火上一把呢。



这次PSP版的《GGJ》里的敌人明显带有很重的RPG风格，想来在敌人的特点及攻击方式上会有显著的强化吧。其中还出现了能够飞行的敌人，看来SOL及KY等拥有强力对空技的人物能有发挥的空间了。画面上清楚地显示了人物的体力槽，LIFE数以及tension槽，至于体力槽下方的绿色槽是否是BURST槽还无法确定。本次E3上展出的试玩版中能选择的人物只有SOL、KY、纱梦三人，不过完成后的游戏中登场人物可定会大幅增加。游戏操



作也需要玩家花上一段时间来适应，比如说负责跳跃的按键就从方向键的“上”键转移到了X键上。另外在试玩版中并没有看到正统的一对一格斗模式，这一点恐怕会让许多系列老玩家感到担心。实际版游戏中登场人物是否“原汁原味”，敌人的AI及各自的特点是否突出将会是决定本作实际表现的关键。



罪恶工具 碎击者

NDS

Guilty Gear Dust Strikers

◆Arc System Works◆ACT

◆发售日未定 ◆文：雷伊





看完PSP版，再来看看NDS版吧。NDS上的GG新作名称为《Guilty Gear Dust Strikers》（《罪恶工具碎击者》）。和PSP版本相比，本作给人的总体感觉要更加休闲一些。游戏把NDS的双屏合二为一了，上下两个屏幕都是游戏的主画面。4位玩家就在层次分明的场地内捉对厮杀。从图中可以发现，用于隔开场地同时供玩家们站立的地面是有着明显的高低差与缺口的，由此可以推断占据有利地形将会是影响胜负走向的重要因素。另外也不能排除游戏采用“活动地板”这样的设定，



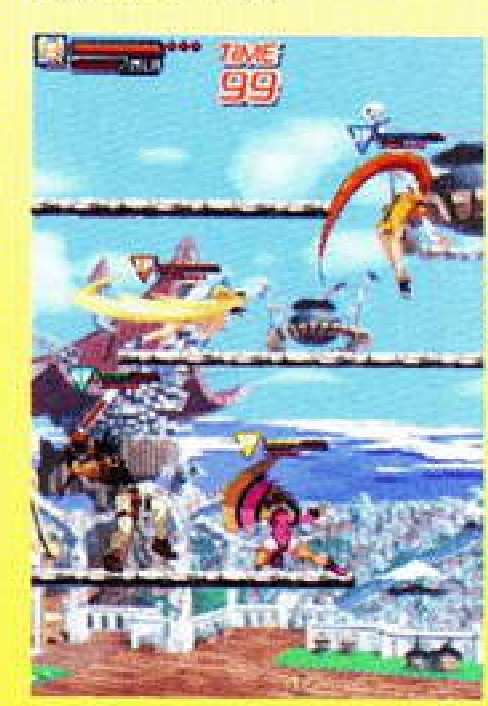




那样的话，战斗肯定将会更加富有变化性与随机性，而这也是乱斗类游戏的一大快感来源。图中还出现了食物，看来对各种道具的争夺在会在很大程度上影响战局。总而言之，相信本作在“乱”这个方面的表现是不会让玩家们失望的。

此外本作中还加入了一些以《GG》系列人物为主人公的MINI游戏，平时打打杀杀惯了，就来轻松一下吧。

这两款新作品的发售日及定价都还没有确定。对于作品的后续动向我们也会在第一时间报道给各位。





感染

Infected

PSP

◆Planet Moon Studios◆ACT

◆预定2005年10月12日◆文：雷伊

INFECTED™



那些对老美的黑色幽默情有独钟，并且对血腥内容有天然免疫力的玩家们注意了。这里有一款游戏会很适合你，不过我希望你至少已经成年，并且确定你能够对自己的行为负责。如果你觉得你没问题，那就和我一起来看看这款《感染》吧。



这是一个很荒诞的故事，某种神秘的病毒在一个圣诞节突然爆发，几乎整个纽约市的市民都在病毒的影响下变成了嗜血如命的丧尸。玩家将在游戏中扮演一位名叫史蒂文的纽约市警官，而他的任务就是把所有的病毒感染者都以“人道毁灭”的名义从这个地球上抹消掉……于是，我们的警察先生便拿起各种各样的枪械走上街头，开始了他的工作。



如果要用一个词来形容这款即将于10月12日发售的《感染》的话，那么血腥这个词无疑是最贴切的。当你杀死一个敌人时，敌人会像一个被挤爆的血袋那样炸开，于是我们就会看到无数的身体碎块在屏幕上四散横飞，并且炸出的鲜血还会溅到PSP的屏幕上——你试过把你的宝马以100公里的时速开到一个腥臭的泥塘里吗？那时你在挡风玻璃上看到的情景就和这颇为相似。而且游戏中同时出现的敌人



很多，你绝对不会有无事可做的感觉。

有多少人认为把一群一群的丧尸轰成渣是一件过瘾的事呢？不知道，但至少这个游戏的制作者们是这么想的。因此他们在如何杀死丧尸上也下了一番工夫。主人公的武器分为常规武器和一把病毒枪。这里要稍微说明一下的是，主人公对丧尸的病毒是免疫的，同时主人公的血液对丧尸而言则相当于是血清一类的东西。而这把病毒枪打出的实际上是主人公自己的血液。在游戏中玩家要先用普通武器削减丧尸们的体力，然后用病毒枪作为最后一击把它们打得粉身碎骨，这时炸出的血液会对周围的丧尸造成伤害，如果连续以这样的方式杀掉敌人的话，就能形成连击。



以上都是游戏在单机游戏时的一些特色，不过这款游戏真正值得一提的地方还是在于联





机对战部分，游戏支持8人联机。游戏真正的诡异之处在于，联机对战模式中胜者可以将自己制作的病毒传染给失败的一方。不要以为这只是一个象征性的惩罚。事实上胜利方传给失败方的病毒会在失败方的身上停留很长时间，就算失败方在进行单人游戏时这个惩罚也仍然存在。并且这个病毒是可以继续传染的，比如说甲在和乙的对战中战胜了乙，那么乙身上就带有了甲的病毒，如果乙在这种情况下和丙决斗，并战胜了丙的话，那么丙也会感染上甲的病毒，这样依此类推，甲的病毒就会在玩家的PSP之间不断扩散……想知道有多少人感染上了自己的病毒吗？那就可以到游戏的网站确认一下自己的“光辉战绩”，说不定结果会让你本人也吓一大跳哦。当然，也不是说被感染一次就走投无路了，被别人的病毒感染后，只要能将该病毒再传染给其他三个人，自己就可以解除被感染的状态了……不得不承认，老美的恶搞还是相当够班的。



游戏预定2005年12月12日发售。







《VR网球》是SEGA的王牌网球游戏，在玩家中口碑极佳。继PS2版之后，PSP上也将推出该系列的最新作品。各位拥有PSP的网球迷们可以欢呼了！

PSP上的新作名为《VR网球：世界之旅》。PSP版的《VR网球》除了将继续保留该系列简单易上手的操作、逼真的人物动作和紧张激烈的比赛等一系列特点外。还结合PSP的机能特性，作出了一些变化。最明显的就是画面的显示比例也顺应PSP的屏幕变成了16：9，给人魄力十足的感觉。人物建模也非常细腻，再加上对比赛场地的细节刻画，使得游戏呈现出极强的真实感。

游戏中将收入三大模式：

表演赛模式——以单场比赛定胜负，很适合在闲暇时间里自娱自乐或是与朋友通信对战。

巡回赛模式——比表演赛模式要更加复杂一些，有多名对手等待着玩家们的挑战。要想在这个模式里拿到冠军，仅靠一两场比赛的出色发挥是不现实的，玩家们的稳定发挥能力将会受到考验。

世界之旅模式——在这个模式里，玩家们可以自行设定一个属于自己的人物并且通过各种迷你小游戏增强他的能力。在不断向对手挑战的过程中人物的排名也会不断提升。



本作在通信对战方面也做得非常好，支持4人无线对战。并且在世界之旅模式中培养的人物也可以在通信对战中使用。每一个玩家都可以在游戏中创建一个自己的分身，与身边的玩友们切磋技艺。光想就让人兴奋不已了。

本作预定于2005年第3季度发售。

救世主之影



救世主之影
Advent Shadow
◆Majesco◆ACT
◆预定2005年9月6日 ◆文：雷伊



PSP

Majesco旗下的第一大作《救世主降临》三部曲曾经在PS2和Xbox上获得了非常高的评价，同时也赢取了大批忠实FANS。去年年末，Majesco宣布这个系列将以外传的形式在PSP上登场，这个消息一经放出便立刻受到了玩家们的热切关注。本次E3上，这款名为《救世主之影》的外传作品终于公布了更多图像，让我们一起来看看北美玩家心中的大作到底是怎样一种形态吧！

精彩纷呈的游戏方式

虽然《救世主之影》是一款外传性质的作品，但本作的游戏内容比起正统作品来并没有什么太大的改变。在游戏中，玩家不仅可以运用丰富的动作去进行冒险，甚至还可以体会到飚车所带来的横冲直撞的快感。当然，游戏在任务方面是完全原创的，玩家将在掌机上去执行和家用机完全不同的全新任务。



▲游戏的画面从目前来看还非常简陋。

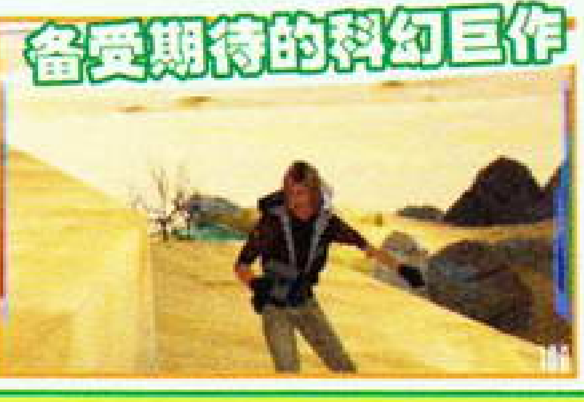
波澜壮阔的星球大战

《救世主之影》以女主角玛琳·斯蒂尔的视点来叙述剧情。玛琳原本是一位雇佣飞行员，却由于某种原因卷入了一场宇宙大战。在本作中，玛琳还会遇到来自《救世主降临》正统作中的角色，她们将一起与企图消灭人类的幕后黑手展开激烈的战斗。当然，本作不仅仅是简单地把原作的故事改成了玛琳的视点，游戏中的惊喜还有很多很多。



虽然游戏的画面从目前来看还不是特别出色，但是制作方却依然对这款游戏充满了信心。他们希望能够以此款游戏为契机，吸引更多的掌机玩家，也希望今后能够制作出更多原创品牌。到底这款看似有些粗糙的游戏能不能完成这一使命，还是让我们拭目以待吧！









马里奥赛车DS

NDS

マリオカートDS

◆Nintendo ◆RAC

◆预定2005年11月7日 ◆文：雷伊





《马里奥赛车DS》是任天堂为NDS量身打造的一款竞速类赛车游戏，马里奥和他的朋友以及敌人们将会再度齐聚一堂，在NDS上展开激烈而又妙趣横生的对决！

游戏充分发挥了NDS双屏幕的特点，上方屏幕显示的是游戏的主画面，下屏幕则标明了赛道的情况，其他选手的排名及所在位置等信息，让玩家能够一目了然地把握游戏的进程。游戏画面非常亮丽，人物的建模细腻，并且在游戏过程中也丝毫没有拖慢的现象，速度感十足。



作为一款休闲类的RAC游戏，本作支持最大8人对战，并且在游戏过程中还能拿到许多可以影响比赛的奖励物品。玩家们可千万不要放过哦。此外跑道上还有不少可以带来加速效果的彩色路面，充分利用的话就能迅速扩大优势或是缩小差距。

不过跑道上也有着许多陷阱和机关，躲开这些障碍物才能顺利地占据领先位置。总之游戏中处处都存在着各种各样的不确定性，要想在与众多对手的竞争中脱颖而出，看来除了过硬的操作技术之外，一点点关键时刻的好运气也是不可或缺的要素哦。

游戏预定2005年11月7日发售。




▲马里奥VS库巴，谁是最后的胜利者？




▲鬼屋里面会有什么等待着耀西呢？





▲总是一脸狂妄的瓦里奥落到了最后一名，不过跟在他后面的又是什么……

▲想必这就是鬼屋内部的光景了吧，果然给人很诡异的感觉。




▲碧奇公主也会参战。




▲注意大金刚的表情，很邪恶……

MARIO & LUIGI 2

马里奥和路易2(暂名)

Mario&Luigi 2(暂名)

NDS

◆Nintendo◆RPG

◆发售日未定 ◆文:铭风

《马里奥和路易RPG》是GBA上的经典游戏，游戏最大的特色就是那独特的解迷方式和战斗方式。现在，游戏的续作即将在NDS上登场，游戏将会有怎样的变化呢？让我们来看一下吧。

新增的角色



在前作中，无论是在移动中还是在战斗中，马里奥和路易各自的行动都由一个键来决定。而到了NDS上，控制按键变成了四个(增加了X，Y键)，在游戏过程中如果只应用两个按键的话未免太大材小用了。由于一键控制一人是本系列的最大特色，相应的，游戏中可控制的角色数量当然就进行了增加。和大家见面的是小马里奥兄弟，不过他们两个是否是马里奥的子孙，就暂时不得而知了。

双屏的应用

由于硬件平台变为了双屏的NDS，所以画面的变化是肯定有的。相信大家已经发现了移动时上屏显示的是地图，不过上屏的作用可不仅仅于此。配合新增的两名角色，可两两分开行动。即有些地点要小马里奥兄弟才能进入，依靠他们在内部冒险来开启机关。而此时两对马里奥兄弟的行动就分别在两个屏幕显示了。估计在游戏中两对马里奥兄弟互相为对方开启机关的流程是不会少的。





▲普通移动时上屏显示的地图。



▶将小马里奥兄弟送上云层，帮助开启机关，在上下双屏中可清楚一切的动向。

进化了的战斗

上面说的双屏情况只是移动画面的，而战斗画面的进化更让人期待。敌人和我方的进攻很多都将用到两个屏幕，这样产生的变化绝对是让人期待的。而许多从上方攻下的招数也会显得十分有魄力，游戏的精彩表现让我们拭目以待吧。

◀食人花伸长了脖子从上方进行攻击，想要顺利躲避火焰可要关注两个屏幕了。

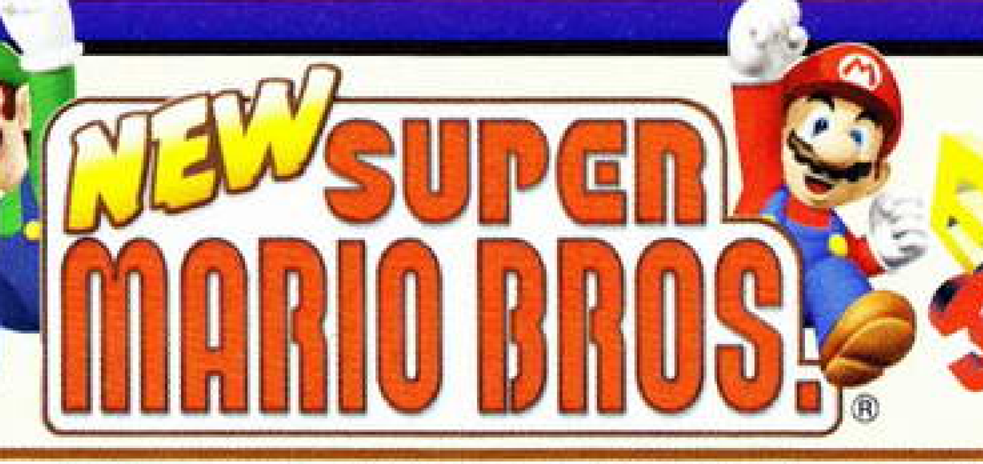




▲看起来是四人合体技啊，上屏聚集的巨大能量定能将敌人轰至渣。



◀从上屏跳下攻击更能让玩家对高度有个清楚的认识。



新超级马里奥兄弟

NDS

New Super Mario Bros.

◆Nintendo◆ACT

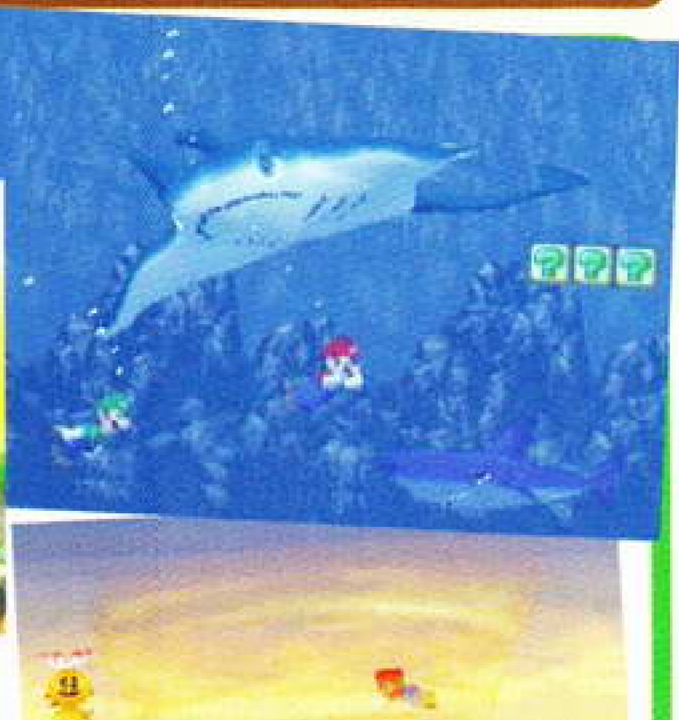
◆发售日未定 ◆文：铭风

《超级马里奥兄弟》作为知名的动作游戏，在GBA上却一直没有原创的作品登场，反倒是复刻了不少经典系列作品。不过在2004年的E3展上，为了配合NDS的宣传，任天堂曾公布过一款全新原创的《超级马里奥》的新作，让众人期待不已。在今年的E3展上，这款游戏终于正式公布了，游戏名为《新超级马里奥兄弟》，游戏平台是NDS。下面就让我们来看一下吧。

画面的进化

本作进化是显而易见的，相信大家从游戏画面中一眼就能看出来——所有的人物和物品都像《超级马里奥64DS》一样被3D化了。当然，平台变为了NDS嘛，硬件机能的提升当然要在画面上表现出来了。不过虽然画面变为了3D，游戏的方式却沿袭了《超级马里奥》2D横向过关的形式，可谓是十分有特色。

▶画面3D化后游戏的场景显得更加真实、漂亮。





▲吃金币，得力量之花后喷火，看到这些熟悉的场面是否会让你感到一丝激动呢？

系统的变更

游戏手感发生变化是肯定的，而从影象中可以看到《超级马里奥64 DS》中的一些特有的动作如马里奥的弹墙跳和路易踩敌人后的旋转下落都在游戏中出现了，不知在正式版游戏中是否会出现新的动作。另一个新增系统就是吃下大蘑菇后能变得巨大化，这在去年E3的影像中就给大家留下了深刻的印象，相信大蘑菇在本游戏中是克敌制胜的法宝。



◀▲巨型马里奥在前面为同伴开道。无论是敌人还是砖块，在巨型马里奥面前都不堪一击。

多人游戏

从画面中我们可以看到游戏支持两人同时进行攻关，这无论是在掌机上还是在家用机上都已十分罕见了。多人游戏的乐趣不必多言，而游戏中还能进行互相帮助，影像中我们可以看到这样的场面：马里奥踩着路易的头后利用弹墙跳上到高处。看来本游戏配合NDS的无线联机机能必定将成为多人游戏的上佳选择。



▲同时游戏的话，屏幕的移动肯定是以自己控制的角色为中心。



▼这个巨型石板要压其后背才能奏效，两人配合后能轻松搞定。

METROID PRIME HUNTERS

随美版NDS主机一同发售的《银河战士Prime：猎人》试玩版吊足了无数玩家的胃口，通过试玩版感受了这款任氏魅力大作的玩友一定都在迫切期待正式版的早日发售吧。在本届E3展上，任天堂提供了数台试玩机台，而试玩的主要内容就是多人联机对战。在这个模式下我们看到多位充满个性的角色，下面我们要为大家带来的新情报也正是有关于他们的。

银河战士Prime：猎人 NDS
Metroid Prime：Hunters
◆Nintendo◆FPS
◆预定2005年8月22日◆文：东方蜘蛛/LIKY

在那宇宙的尽头，银河联邦所鞭长莫及的地区，曾经是泰拉星系——强大的种族阿里姆比克的家园。先进的文明阿里姆比克在这里安享着繁荣与富足。他们强力而公正，统治区域广及浩瀚的阿里姆比克星团。在几千年，也许是几万年前的某一天，阿里姆比克文明突然消失了。但是，文明的遗迹并没有消失。阿里姆比克留下来的先进武器依然保护着这些遗迹。



今天，不知沉睡了多久的阿里姆比克系统再次启动，发出了蕴藏以久的轰鸣！从阿里姆比克发出的信息用1000种文字传遍了宇宙中的所有角落，但意思是完全一样的：“终极力量的秘密就在阿里姆比克！”没有一种生物能抵抗住终极力量诱惑，何况是宇宙中最有野心，最不择手段的赏金猎人们呢？是为了强大自身的力量，或者是为了自己星球的和平，或者是为了杀戮和刺激，或者仅仅是为了证明自己是最好的赏金猎人，他们各怀心事，踏上了漫长的征程！在这场与时间的竞赛中，究竟是谁能经过艰苦的战斗，解开终极力量的秘密呢？

银河联邦也收到了这条信息，他们又向传奇女英雄萨姆斯·阿朗发出了召唤！萨姆斯·阿朗的使命不言自明：寻找“终极力量”的秘密，防止终极力量落入歹人之手！

关于单人模式

关于游戏的单人模式，目前任天堂并没有放出过多消息，只知道在该模式下，久经沙场的萨姆斯·阿朗要一路过关斩将，收集古遗迹的碎片，防止落入其他赏金猎人之手，相信这将是一段精彩的旅程。不知道其他6位赏金猎人会不会有各自的剧情模式呢？期待官方以后放出更多消息。



传奇女英雄萨姆斯归来

死亡模式



▲下屏显示的雷达清楚地标示出对手的位置，另外还有当前排名、杀敌数、被杀数等资料。

本作可以让4名玩家进行联机对战，而对战时玩家可选用的角色除了主角萨姆斯之外，还有6名形态各异的宇宙赏金猎人，这6名角色无论是攻击方式还是行动方式都大不相同，比如他们有的使用狙击激光作武器，有的使用霰弹枪作武器，而类似于萨姆斯拥有变形球的能力一样，他们也能变成各种形态，比如有的能变为爬虫蠕动，有的变为陀螺旋转，花样十足。这些角色们要在在残酷的死亡模式中一见高下，看谁是宇宙中最强的赏金猎人！



▲死亡模式采用的是在限定时间内对杀的形式，杀死对手或被对手杀都会计数。

人物介绍

Noxus

Vhozon族的一员。Vhozon隐居在银河系的边缘，是一个孤高而遁世的种族。Noxus本人桀骜不驯，他只是为追捕银河系中最邪恶的犯罪分子和作孽之人而当上了赏金猎人。他下决心成为第一个找到终极力量的人，维护Noxus的安宁与秩序，防止恶人用终极力量为非作歹。







他是惟一幸存的Diamont族人。Diamont的先祖身体由硅树脂和有机岩石构成。他成为赏金猎人的目的可不是从宇宙的一段旅游到另外一端，而是寻找他本人种族的蛛丝马迹，揭开他自身的秘密。Spire已经马不停蹄地赶往阿里姆比克星团，他希望找到终极力量能帮助他弄清楚阿里姆比克的秘密，从而解开自己的身分之谜！



Kanden

他是一次生化实验室事故的“成功作品”。实验人员的意图是把他改造成为最终兵器——杀不死的战士，然而，在改造他的神经中枢时，仍然存有生物特性的大脑受不了改造的刺激，Kanden暴走了。凶暴、致命的Kanden已经不可理喻，他杀死了所有实验室的人员。不过宇宙中还有这么一条路，让嗜杀成性的人活得有滋有味：赏金猎手。不需要良心、不需要道德，只需要追踪和杀人的本能——无疑，Kanden是赏金猎人中的顶尖高手之一。他不愿意成为顶尖高手“之一”，他只要成为最好的——还有什么比获取终极力量更好的证明方法呢？



超级大战争：双重攻击 NDS

Advance Wars: Dual Strike

◆Nintendo/Intelligent Sys.◆SLG

◆预定日版6月23日/美版2005年8月22日◆文：马修



《超级大战争：双重攻击》是NDS版《超级大战争》的美版名称，日版名称就是上辑我们介绍的《超级大战争DS》。此次的最新消息来自于美国和日本的双方面报道，所以角色名字兼顾美版和日版，**如杰克（乔），其中杰克是美版名字，乔则是日版名字。**

美版副标题敲定——双重攻击！



在以前的介绍中，我们知道NDS版的《超级大战争DS》将充分利用到NDS的两个屏幕，而且双屏应用得及其灵活，既有像普通的下屏战斗、上方显示信息，也有指挥两个部队在上下屏幕展开大规模的战斗，还有发动指挥官必杀技时贯穿上下屏的大特写！美版如今已定名为《双重攻击》，足可见双部队战斗在游戏中的重要性。无论是不同平面上的空陆战争，还是一个大战场上的不同区域，只要两支部队配合好，就会像剪刀一样，即使两个刃都不是特别锋利，也足以将强硬的敌军斩断！

双屏战争模式公开！

关于模式方面的资料，来自于日版的报道，所以玩惯美版的各位看时还请注意美日版名称间的对应。游戏的模式分为系统模式和作战模式，我们先从系统模式开始说起。

系统模式

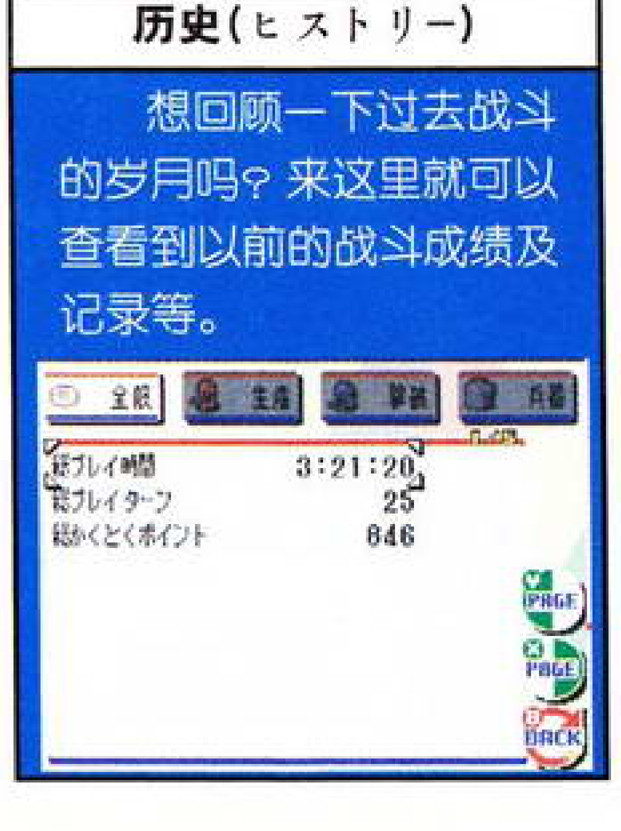
商店（ウォーズショップ）

故事模式外大多模式的新地图、新人物的使用、新服装甚至新的模式都得在这花钱买。



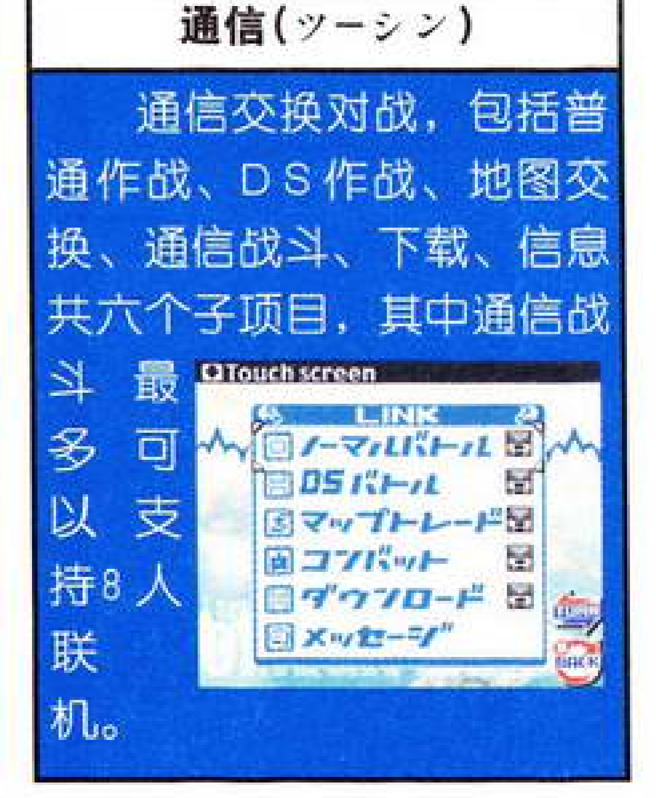
历史（ヒストリー）

想回顾一下过去战斗的岁月吗？来这里就可以查看到以前的战斗成绩及记录等。



通信（ツーシン）

通信交换对战，包括普通作战、DS作战、地图交换、通信战斗、下载、信息共六个子项目，其中通信战斗最多可以支持8人联机。



音乐屋(サウンドルーム)

可以在这里静静地聆听游戏的音乐，"《超级大战争》系列"的音乐一向都很不错！

编辑模式(エディット)

在这里可以自己编辑战斗地图，将DIY进行到底！

画廊(ギャラリー)

这里能欣赏到众多的精美图片。

战斗模式

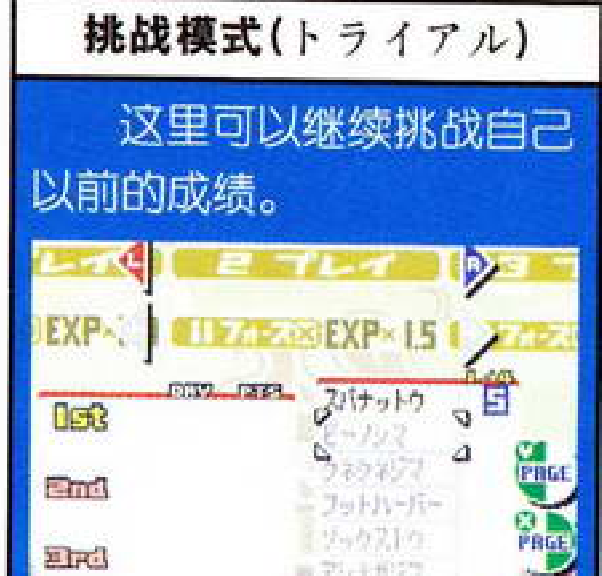
战役模式(キャンペーン)

即游戏的剧情模式，该模式下玩家将随着剧情展开战斗！



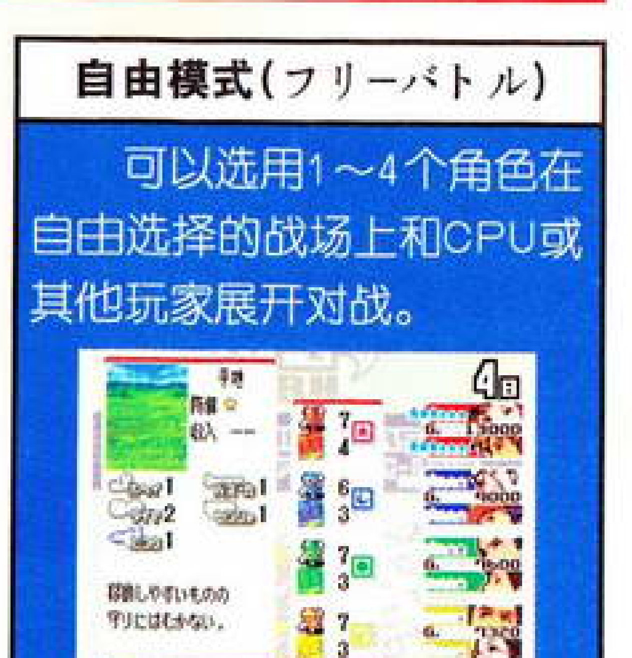
挑战模式(トライアル)

这里可以继续挑战自己以前的成绩。



自由模式(フリーバトル)

可以选用1～4个角色在自由选择的战场上和CPU或其他玩家展开对战。





生存模式(サバイバル)

在限制的条件内一直战斗下去，看自己究竟能打多远。



战斗模式(コンバット)

游戏新增的真实时间对战模式，该模式下，玩家将用方向键控制一个战斗单位的行动，并用触控笔在触摸屏上引导战斗单位的攻击方向。这个模式只有在玩家们通信下载后对战时才能玩。







新战争系统初探

由新的美女教官来讲解新的战斗！

从以前的情报中，我们已经知道前两作教官奈尔的妹妹雷切尔将在新作中任教官，各位玩家也许不少都经历过《超级大战争》两作的洗礼，有着身经百战的磨炼，但新作的平台是双屏的NDS，操作上指挥上也肯定会有很大的不同，一开始时，各位战士们还是耐点心，听听新美女教官雷切尔的讲解吧。



用触控笔来编辑地图

地图编辑模式是"《大战争》系列"从GB时代就流传下来的经典模式，不过把一个个小块拼成一张大地图非常需要耐心和毅力。到了NDS时代，这个让人又爱又难以坚持到最后的模式终于有了新意，即用触控笔画出来，虽然官方并未具体说明要怎样来画，不过影像中看编辑地图确实是非常方便迅速，也许是选中地形后在地图上直接画出轮廓、之后决定就OK了吧？那样真是太方便了。而玩家之间还可以通过无线联机将编辑好的地图传送给朋友。



联机模式下的1卡多人对战

和很多NDS游戏一样，本作也支持一张NDS卡多人联机，最多可以实现8人无线联机对战！

个性化DIY升级——换装！

前作《AW2》有个有趣的设定便是更换角色的服装颜色、头发颜色；新作中，这个个性化的DIY设定被升级成为了换装，让我们的指挥官更有个性！

指挥官亲密度系统

我们已经知道了双部队指挥战时，可以发动两名指挥官的合体必杀。最新消息同样也继续披露了此系统的新情报，即双部队作战的战役中，两个指挥官间将有着亲密度的设定，而亲密度的高低将直接影响到合体必杀技的威力及效果。这个系统无疑来自于Intelligent Sys.的另一大作《火焰之纹章》，不过运筹帷幄之中的指挥官并不直接出现在战场上，那么他们间该如何培养亲密度？亲密度培养到一定程度，会不会有表白、求爱这样的情节？无论如何，新作看起来是要在剧情上加大力度了。





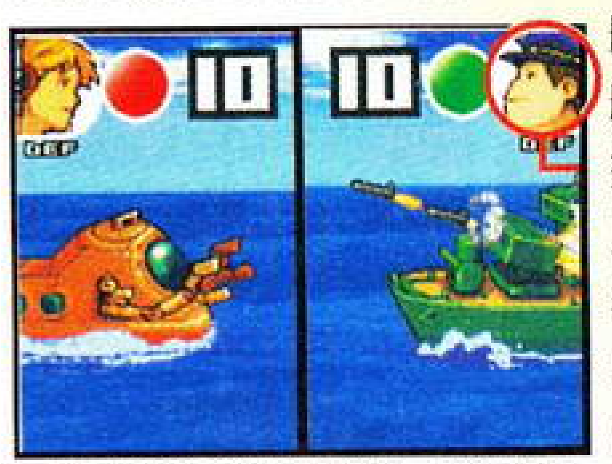
新武器情报

继续为大家送上新兵器的报道，目前已经给大家介绍了航空母舰、隐形战斗机和巨型坦克，本次我们将继续为您报道新公开的兵器——

新的高机动海战运输兵器

以往作品的海战，步兵部队和地面机动部队等陆地战斗单位的运输全靠登陆舰；新作中，又公布了新的运输兵器，这个兵器日文原名叫作ブラックボート，直接翻译就是黑艇，不要奇怪图片上看这种艇为什么是红色的，那是指挥官部队的统一涂色。从图片上看，我们得出了这种兵器的数据，从数据可以看出，这种兵器实际就是运输用的快艇。看来在新作的海战中，除了威力大、装甲厚的大型舰船，像这种讲求高机动性的小型船艇也会加入到即将到来的《超级大战争》中。

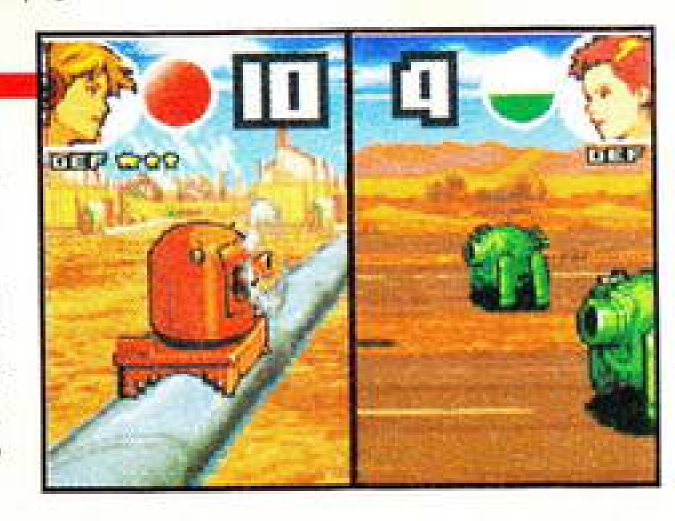
快艇（暂名）	
航行最大距离	7
侦测范围	1
燃料值	60
主攻击武器	无
副攻击武器	无
其他用途	搭运步兵



▲快艇好像有机械手臂哦，不知道是作什么用的。

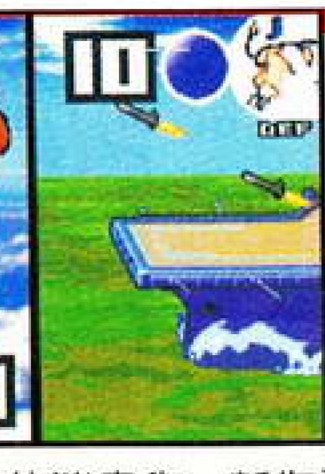
管道防卫炮

前作中，除了许多有效范围极大的大型攻击武器，也有不少坐以待毙的管道；本作中，这些管道将不再任由宰割，除了一波又一波的常规作战部队守卫，管道自身也有了可以在管道上移动的固定设施防卫兵器——管道防卫炮！该武器具有间接攻击能力，从图片上看，该兵器的火力很猛，能将一支重坦克部队打毁多半。



弹头威力预测分析





在以前公开的空中战场的图片中，我们看到了弹头爆炸，那么新作中弹头的威力究竟如何？

实际上，新作中的弹头无论爆炸杀伤半径还是威力都不如GB版"《大战争》系列"中那么恐怖，爆炸半径仅为3，而且无法将爆炸范围内的部队全部秒杀——估计造价不会过高，但威力肯定会在前作的导弹之上。

来自官方的消息称，新作总共有六种新兵器登场！至本辑为止，我们也正好介绍了六种，只是不知后两种算不算官方所称的新兵器？



新作角色大公开！

从《大战争》到《超级大战争》，最大的进化就是加入了多名各具个性的指挥官(CO)，而较之以前公布的系统和新兵器，此次一口气公开了26名角色，无疑称得上是大大地爆了一次猛料。此次公开的26名角色中，连前两作中卖地图的JS哈奇也包括在内。这些角色包括前作角色17名，新作9名，以往作品中的大BOSS斯特姆没在官方公布人物之列；雪地老将军奥拉夫虽然没公布角色图片，但在公开的游戏图片中也已出现多次了！因此，本作登场指挥官最少有27人，如果斯特姆还能有幸登场，那本作角色就多达28人了！



▲黑洞军团的总司令，连续两作都作为最终BOSS登场的战争狂人斯特姆，新作中还会出现吗？



▲"《超级大战争》系列"的人设风格每作都会有很大的改变。

橙星(日版名：红星)

橙星军团的指挥官人数是最多的，除了正式的指挥官，还包括有马克罗大陆的教官奈尔和地图贩子哈奇。前作中，两人都要在满足条件后在商店中购买相应的商品，然后才能在 VERSUS 和 WAR ROOM中使用。而从官方公布的资料中，新教官雷切尔也属于橙星军团，以前公布的游戏画面中，确实有很多雷切尔指挥作战的场面，不知她的使用条件是否也是像姐姐那样。



雷切尔 ◀◀◀◀

奈尔的妹妹、奥米伽大陆四国军事联盟的教官，即将浴血战火的玩家将由她来指导游戏，作战时，她的部队能够在据点得到更多的补充。



杰克(乔) ◀◀◀◀

有着与年龄不相符的谨慎冷静性格的年轻军官，他的部队的平地作战能力很强。



▶▶ 安迪(阿龙)

能力平平相貌也平平的小家伙，没什么特别缺点但也没什么优点的少年指挥官，不过回复型的指挥官必杀还是蛮实用的。



▶▶ 萨米(多米诺)

萨米是步兵战的专家，非常擅长打突袭，特技发动时往往会把对手打个措手不及。







▶▶ 奈尔(凯瑟琳)

系列的资深教官，她的部队在战斗时会时不时地发动会心攻击，画面上看，奈尔姐姐已经完全长成了一个成熟美丽的女性了。



▲ 马克斯 ▲

重视攻击却有着远程兵器攻击距离短的弱点的壮男。

哈奇 ◀◀◀◀

商店里卖地图的JS，一次通关下来攒的钱到他那都会花光，外表看是个大大咧咧老头，实际上也是名出色的指挥官。

蓝 月

蓝月军团虽然指挥官少，但每个指挥官的特长都足以令对手头疼，此次新增的莎夏也是个理财的行家，不知道她的部队会发挥出怎样的战力?



莎夏 ◀◀◀◀

科林(伊万)的姐姐，在金钱调拨方面很拿手。对于奥拉夫非常尊敬，是个集体意思极强的指挥官。



格利特(比利) ◀◀

曾经因为某些原因离开了橙星而加入蓝月，作为神枪手的格利特，所指挥的部队也非常注重远程战，多军团合作战中，格利特的部队能起到极好的支援作用。

▶▶▶ 科林(伊万)

性格不大成熟的少爷指挥官，在寻找姐姐莎夏时被卷入了战争。他的武器造价便宜但也很不经打，虽然打拉锯战比较吃亏，但先人一步将高级兵器投入战场还是会让他占取不少先机。



▶▶ 奥拉夫(维普)

他和他的部队都极擅长在冰天雪地中作战，发动指挥官必杀技后，可以在冰天雪地中将相持的敌军瞬间摧垮。顺便替老将军叫个不平，别人都有图了，为啥就差他?



绿色地球

前作中，绿色地球军团的三名指挥官分别擅长于陆、海、空的作战，此次又新增了一名指挥官，不知这个战斗范围全面的军事势力在本作能否变得更加强大。



格林(彼德曼)

卷胡子、穿着骑士铠甲的大叔，是一名身处现代社会仍恪守骑士道精神的军人，他对菊千代非常尊敬并视菊千代为对手。其指挥的部队对于间接攻击的防御非常有效。



德雷克(莫普)

大肚子的海军指挥官，其部队的海战能力相当强，无论是航海距离还是舰船的战力均高人一等。







杰丝(汉娜)

勇敢的女性坦克手，具有着丰富的战斗经验，其指挥下的装甲地面部队非常强悍！

伊格尔

系列的王牌飞行员，拥有很强的自尊心和很高的能力，他指挥的空军部队堪称一流。前作中他的轰炸机部队的威力可以将敌军的大型设施秒杀！



黄色彗星

黄色彗星军团的指挥官都有着相当实用的能力，本作中，黄色彗星又加入了一名新的猛将——光藏，这个军团的实力也将因此而更加强大。



光藏

说话直来直去没有口德、却又对人对己都很认真的军人，指挥的部队以强大的攻击力著称，但防御方面是弱项。



山本

伞兵出身的老将军，虽然看起来是个糟老头子，但他可是经历众多战争的勇者，他的步兵部队和直升机部队都相当厉害。



明日香

菊千代的女儿，曾在橙星留过学，她非常擅长策略战，必杀技一旦发动，即使是藏匿在密林和礁石区中的敌军战斗部队也会被发现。



菊千代

黄色彗星的首领，他的部队的攻击防御都相当优秀，部队综合能力在盟军中位居第一。不过其部队武器的开发费用也相当高！

黑洞

作为敌方势力，黑洞军的整体实力很高，并有着像豪克这样的优秀指挥官。不过作为反面角色，该势力的指挥官一直都非常脸谱化——即一眼看上去就知道不是好人的家伙，有的看起来简直就像是厉鬼僵尸。



基珀

黑洞闪电警备队指挥官之一，可能是机器人或外星人，但对波特(地狱伏特)绝对忠心耿耿。

堪德尔

黑洞闪电警备队总队长，黑色长裙、盘起的红发和恰到好处的化妆使她看起来端庄华贵。她对自己的能力非常自信，而都市生活也让她具有着高超的巷战指挥能力！





福莱克

曾在前作随同斯特姆战斗的壮汉，与其粗壮身材不符的，是他所指挥的战斗部队能力平平。

恰卡

看起来像具僵尸的另一名黑洞闪电警备队指挥官，冷酷、沉着、残忍却又喜欢搞恶作剧。



拉斯(凯特)

外表看是个着浓妆的太妹，实际上是黑洞势力最具天才的发明家，也是带领极少部队便成功侵略了奥米伽大陆的天才指挥官。她将战争看作游戏，其指挥的部队对于地形有着很强的适应性。

豪克

前作中位列黑洞四名指挥官之首，拥有强大的部队和恐怖的必杀技，上次大战离开后，在黑洞军的召唤下又重返战场，不过这个各方面都很强的家伙对于战争本身并不热衷。

艾德

自恋且急性子的指挥官，做事风格如暴风骤雨，前作中，他的能力槽蓄满时间是最短的，而必杀技也是赶命般地让全部队伍加快行进速度。



波特(地狱伏特)

看起来凶狠诡异的老家伙，本作敌军势力的最高级军官，外表看似乎比前两作的大BOSS斯特姆(地狱乌兹)更强！

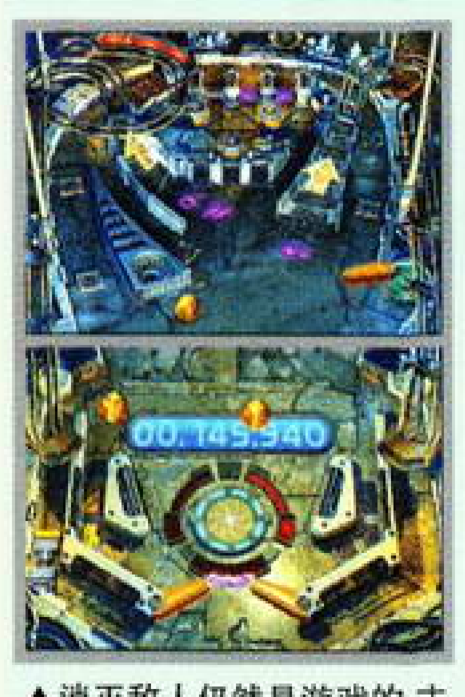




知名游戏角色似乎很多都逃不掉被压成一个球、然后扔到一个台面中被人任意弹来弹去的下场，比如大名鼎鼎的马里奥、索尼克、吃豆人，而我们美形的萨姆斯姐姐现在也难逃这个悲惨命运，我们看到化作“变形球”的萨姆斯在NDS的双屏上跳动，而他的敌人仍然是各种宇宙生命体。

其实说起来，在正统的《银河战士》游戏中，萨姆斯能自由化作变形球，这个特性其实是做弹珠台游戏最好的基础了。所以，这款游戏的出现也不算出人意料了。

游戏的主要目的还是要消灭台面上的各种敌人，玩家控制挡板来弹射变形球萨姆斯，撞击到敌人便能消灭掉，当然很多敌人并不是一次就能干掉的，尤其是那些巨大的BOSS。有意思的是，当弹射到中央特定的区域，萨姆斯会恢复为人形，拿出机枪扫射敌人，还能用导弹攻击，看起来颇为有趣。


▲消灭敌人仍然是游戏的主要目的。


▲恢复为人形的萨姆斯正用导弹攻击BOSS。



Konami在GBA上接连推出过两款《忍者神龟》，而NDS则迎来了系列的第三作，虽然平台进化，但是游戏画面看起来却并没有进步太多，乍一看还是GBA一样的画面以及游戏方式，这点未免让人感觉厂商有点诚意不足。不过借助NDS的双屏以及触摸屏，游戏的玩法还是增加了一些新变化。


◀在同伴的帮助下跳上高台。

游戏的主角还是那4只大海龟(当然是会忍术的神龟)，玩家从中选择一名主角开始游戏。游戏中，上屏显示实际游戏画面，下屏显示各种状态，其中包括其他3名同伴的头像。本作中新增了与同伴的合体技，与其他三个同伴配合能使出不同的合体技攻击，只要点击下屏幕的同伴头像便可发出。利用触摸屏来解除机关的要素在游戏中也可以看到，比如旋转扳手开水管就需要在触摸屏上画动。游戏的打斗保持了系列的爽快感，各个主角的招式丰富，演出度还是不错的。


▲骑摩托车的关卡依然健在。

▲在触摸屏上旋转扳手、开水管。



熟悉的角色和陌生的角色

在下方的那张官方人物集合的插画中，我们看到了本作中的众多角色(相信这也应该包含了游戏中所有登场的重要角色)，这其中有以前报道中已经为大家介绍过的主角苍真、弥娜以及洋子，同时我们还可以认出不少熟悉的角色，比如光头的武器商人Hammer，吸血鬼猎人J(最左边那位)，而在苍真身后的那位黑发男子赫然就是神秘的有角幻也(永远的阿鲁卡多)，看到这些熟悉的角色相信大家都会感动不已，而画面中最后方的三人则是我们以前从未见过的，看来他们都是在新作中登场的角色，而他们到底是敌是友呢？尤其是那位黄发男子，在官方演示动画中，我们看到他似乎拥有与苍真一样的使用战魂的能力，看来他与苍真有着莫大关系。

◀神秘的黄发男子，似乎与苍真一样拥有使用战魂的能力，从上屏画面可以看出他的名字叫做"Dmitrii"。

游戏画面

在游戏中，下屏显示实际游戏画面，上屏显示的是多种信息(按Select键上屏可以切换到地图画面)。我们来仔细看看上屏画面的内容吧。

由于有了整整一个屏幕的充足空间，上屏显示了丰富的信息内容，上半部分显示了主角资料，包括苍真头像、等级、能力值、升级所需经验值、金钱、装备的战魂等信息，这些信息与前作的基本没有差别；下半部分则是敌人的信息，当苍真攻击敌人时，这里就会即时显示出这个敌人的资料，包括他的编号、属性弱点、拥有道具、战魂珍稀度，这个相当于就是前作的敌人图鉴。在游戏中，这些有用的资料一目了然地呈现在面前，的确能给玩家提供不少便利。



▲上屏信息一目了然。



恶魔城 苍月的十字架 NDS

Castlevania: Dawn of Sorrow

◆Konami◆ACT

◆预定2005年10月3日(美版)◆文：东方蜘蛛/LIKY

Castlevania

NDS版《恶魔城》无疑是本届E3上最受玩家期待的游戏之一，而Konami也厚道地提供了试玩版，下面我们就来通过试玩版深入地了解一下这款牵动着无数玩家心弦的作品吧。



基本操作

根据现场试玩情报，游戏的操作是在GBA版《晓月》的基础上进化而来，这次游戏中，每一种武器都有两种攻击方式，一种是普通攻击，按X键发出，另一种是特殊攻击，按B键发出。特殊攻击威力强大，但是要消耗MP，这是本作新追加的要素。另外，A键为跳跃，L键为疾退，R键为使用蓝色战魂(Guardian)能力，这与《晓月》的操作一样。而使用红色战魂(Bullet)能力不仅可以像前作一样通过组合键"上+X"(GBA版中是"上+B")使出，还可以直接按NDS的Y键使出，这样一来，NDS的"A、B、X、Y"4键全都派上了用场，而且分工明确，操作上应该更为顺手了。另外，按Select键是切换上屏显示画面(状态/地图)，按Start键是打开主菜单，这里可以装备战魂、使用道具等。

◀长枪的特殊攻击——枪尖射出一道粗粗的光线，瞬间将敌人消灭。

游戏流程遵循传统

游戏的进行方式遵循了我们熟悉的形式，在恢宏的交响乐背景音乐中，主角苍真矫健的身影在我们眼前跃动，挥舞着武器干掉一路上任何阻挡他的敌人，同时收集武器、防具以及特殊能力，当打倒敌人时，会随机获得该敌人的战魂……在这次的试玩版中，苍真会遇到两个BOSS，一个是吊桥上的红色BOSS(应该算是中BOSS)，他的名字竟然叫"飞装甲"，打败他后便可获得它的战魂，效果是同前作一样的——增加浮空时间。随后在关底遇到的BOSS则是一个巨大的木偶，有着巨大的脑袋，四肢直接长在脑袋上，而它也是本次试玩版玩家最后面对的敌人……打败BOSS后要在触摸屏上画封印，这个系统在以前的"前线"已经为大家介绍过了。



▲试玩版最后的敌人——木偶王。



▲在空中飞舞的中BOSS——飞装甲。

多姿多彩的攻击方式

本作加入了大量的新武器以及新战魂能力，加上从GBA到NDS的机能进化，游戏的画面变得更加细腻和绚丽，苍真的攻击方式也更加多姿多彩，来看看下面几张战斗画面吧。



▲一团火焰飞向恶魔，恶魔顿时化为灰烬，这个"Flame Demon"的战魂在前作就已出现。

▼与名叫"Dario"的敌人对决，苍真似乎被他召唤出的火柱困住，怎么对付他呢？





▲苍真手中挥出蜈蚣一样的魔物，这是新的战魂吗？而苍真头上的大剑应该是使魔吧。



纳尼亚魔法王国

NDS

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch & the Wardrobe

◆Disney Interactive/Griptonite◆ACT

◆预定2005年11月15日 ◆文:雷伊

C.S. Lewis的经典儿童读物《纳尼亚魔法王国》是迪士尼今年的又一力作，其电影版由《怪物史莱克》的同一位导演执导，将于圣诞假期上映。而由迪士尼旗下Disney Interacitve发行的对应全平台的游戏版也将会于同期上市。

游戏以电影版的剧情为线索，打开了衣柜门后你就进入了纳尼亚魔法王国。这是一个受到邪恶的白女巫统治的冰冻世界。在游戏中玩家将会扮演4位少年：Peter、Susan、Edmund和Lucy Pevensite，在纳尼亚魔法王国真正统治者——狮子Aslan的帮助下，打倒白女巫，拯救纳尼亚。

本作采用了组队制形式，玩家需要通过结合各人不同的能力进行战斗，并且在冒险过程中经常需要搭配各人的能力解谜。在游戏过程中将会穿插一些来自电影中的剧情片断，而游戏的音乐和配音也都是来自电影版。







▲直接在屏幕上点击菜单选项就会进入相应界面。



▲下屏幕用电影版中的演员头像表示4名主要角色

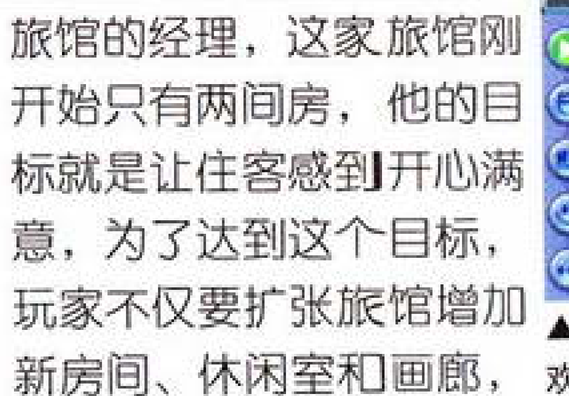
模拟人生2

NDS

The Sims 2

◆EA/Maxis◆SLG

◆预定2005年第4季度◆文:雷伊



▲PC原版中选项繁多而庞杂的菜单被移到了下屏幕，可直接点击进行操作。

仅去年一年“《模拟人生》系列”就卖出了1600多万套，其作为PC游戏业销量冠军的实力没有丝毫消退。PC上的《模拟人生2》取得成功后，其家用机和掌机版也是处处开花。其中NDS版将会利用NDS的独特性能为该系列带来全新玩法。

在游戏中，玩家扮演的是“古怪镇”一家小旅馆的经理，这家旅馆刚开始只有两间房，他的目标就是让住客感到开心满意，为了达到这个目标，玩家不仅要扩张旅馆增加新房间、休闲室和画廊，并且还要为这些房间增添新内容。游戏中还将出现一些十分难缠的顾客，他们会在旅馆赖着不走，除非你的服务让他们100%满意。玩家可以利用NDS的触摸屏画画，并且把画出来的画挂在走廊里，还可以利用NDS的麦克风录制音乐作为休息室里播放的音乐。本作也将会利用NDS的无线通信功能，可以与朋友交换道具和歌曲。





▲玩家可以设计出自己喜欢的人物形象。



帝国时代：帝王时代 NDS

Age of Empires: The Age of Kings

◆Majescco/Backbone◆SLG

◆预定2005年第4季度 ◆文：雷伊



▲考虑到NDS屏幕较小，地图上各单位的大小比例比PC版要大很多。

作为PC上的即时战略游戏名作，"《帝国时代》系列"一向需要精确的鼠标和键盘操作以及精确到各个单位的微观管理，要将这样一款游戏完整移植到NDS上难度极高，因此Backbone制作组决定采用完全不同的全新游戏方式。《帝国时代：帝王时代》从原来的即时战略游戏变成了回合制战略游戏，系统上更接近于《超级大战争》。

游戏中有很多国家可以选择，包括英国、法国、蒙古、阿拉伯、日本等，总共会有45种单位，包括骑兵、剑士、弓兵、枪兵、投石机等。每一个回合都可以研发多种技术，覆盖军事和经济各个方面。本作中NDS的下屏幕是多数战略决定的执行处，上屏幕显示重要状态和资料，例如当地地形是否适合防守等。进入战斗时，上屏幕用来显示战斗的情况。



▲将光标移动到特定单位上，上屏幕就会显示其详细信息。



▶地图和战斗的场面都进化为全3D的形态。





游戏王！噩梦吟游者 NDS

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

◆Konami◆TAB

◆预定2005年8月30日 ◆文：雷伊

近几年《游戏王》在日本的人气急速衰退，在欧美其人气虽然也已大不如前，不过相应游戏作品依然能够有不错的销量，因此如今《游戏王》的主力市场早已转移到欧美。《游戏王！恶梦吟游者》仍然是一款卡片收集对战型游戏，利用了NDS的性能特点，上屏幕显示3D怪物的战斗场面，而下屏幕进行操作。游戏中会有1000多种最新最受欢迎的卡片，并且游戏发售时将会赠送3张原创新卡片。



▲种类丰富的各种卡片是吸引FANS们的主要动力所在。









本作最大的特征就是加入了独创的"游戏时间"系统，根据一天中所在的不同时间段，游戏内所发生的事件也会产生影响。本作利用了NDS的无线通信功能，可以进行二人卡片对战。在单人游戏部分你可以与游戏中的一些人交朋友，并由此引发一些特殊事件。



滑雪小子DS

NDS

Snowboard Kids DS

◆Atlus◆SPG

◆预定2005年第4季度◆文：LIKY



“《滑雪小子》系列”曾是N64上的作品，Atlus公司分别在1997年和1999年在N64上推出过两作，游戏清新的画面赢得了不少玩家的喜爱。而现在，Atlus要将这个系列搬上NDS的舞台。

本作的主角都是些充满活力的少男少女，他们将驾驭着自己的滑雪板从雪山上飞驰而下，舞出各种华丽的动作，争夺比赛的冠军。

玩家可以从8名各具特色的角色中选择一名开始游戏，操纵他(她)参加各种赛事，赢取奖金，利用奖金来购买更加高级的装备(滑雪板)。而比赛所获得奖金直接与比赛中的表现相挂钩。角色可以做出各种花样的动作，翻转、旋转、高台跳跃，每成功做出一个动作都可获得点数，动作难度越大得点当然就越多。





▲高台跳跃是最适合做动作得点的机会。



▲画面右上角的数字便是目前获得的点数。

陷害对手

本作最具特色的地方就是加入了互相陷害的要素，每名选手都有自己独特的攻击技，比赛中可以用来打击对手，而同时游戏还加入了类似《马里奥赛车》的道具陷害要素，在比赛中可以获得“？”宝箱，这些有的是攻击对手的道具，有的是加强自身能力的道具(比如加速能力)，所以本作的“战斗”相当激烈。



▲看画面左上角的图标，那应该就是攻击道具。

▶ 本作支持最多4名玩家联机对战，联机时一定会激烈无比。

MARIO TENNIS Advance

马里奥网球Advance　GBA

Mario Tennis Advance

◆Nintendo◆SPG

◆发售日未定　◆文：铭风

碧奇公主

数量丰富的人物

以马里奥为标题的体育游戏又将活跃于掌机之上了，这次的运动是网球。其实大家可以发现游戏的风格和之前的《马里奥高尔夫》比较相似，而玩家操纵的看来也是原创的主角。不过根据现在公布的录象来看，参与网球比赛的却都是任天堂的明星们，还没有原创角色的登场，不知游戏发售后是否有原创角色的育成要素。当然，光是任天堂明星们的登场就足够让玩家欣喜了，同时角色的数量也很多，从大家熟知的碧奇公主到坏路易应有尽有。








▲玩家操纵的原创主角在各个场景行走，不知本游戏中的各个场景是否都有自己的作用。

简单的操作

大家都知道，GBA只有A、B键这两个按键。照这个情况来说，游戏的操作就显得十分简单了：利用AB键的组合，便能够自由自在地使出上旋球、削球、扣杀、高球和截击等丰富多彩的网球招数，就算你不是老手也能够轻松地进行游戏。



▲根据击球是否到位，回球时还有NICE的设定。

华丽的必杀技

从官方公布的影像中我们可以看到游戏中的每个角色在比赛时都能够使出至少一种必杀技。比如碧奇公主的爱心击球，坏路易的跳水接球和大金刚的香蕉接球等。（根据名称来看本辑“口袋光环”影像大家一定能一眼看出我说的是哪个招数。）增加人物特性的同时也让比赛充满着一击逆转的可能，到游戏发售后我们一定能演绎出十分华丽的网球比赛。


▲公主的爱心击球，对对手的迷惑作用一定很大。


▲马里奥的锤子攻击，库巴能否接住呢？


▶大金刚的强力炮击，周围的火焰让人感受到威力的强劲。



大金刚王国3

IDonkey Kong Country 3

◆Nintendo◆ACT

◆发售日未定◆文:LIKY

超级经典的动作游戏《大金刚王国3》也即将被移植到GBA上了，作为SFC上《大金刚》三部曲的最后一作，三代各方面的表现无疑是最成熟的，而有了成功移植前两作的经验，任天堂在进行本作的移植时应该更加得心应手，本作在GBA上的登场应该会保持更高的水准。想必有不少掌机玩家玩过GB版的《大金刚3》，虽然GB版最大限度地保留了原SFC版的的精髓，但限于黑白屏幕，玩起来总有些遗憾，而这次有了完全移植的GBA版，掌机玩家终于可以实现在手掌上体验这款经典作品的心愿。

游戏的进行方式大家应该很熟悉了，会翻滚的大金刚和会旋转头发的迪迪便是游戏的主角，他们将在各种充满险恶机关的舞台中冒险，丛林、沙滩、海底……到处都隐藏着危险，同时也隐藏着各种道具，需要玩家细心收集。



▲在海底乘坐剑鱼与BOSS对决。

三代中新增了大象这种动物，它的特技是用鼻子发射香蕉，不过它却不能踩踏敌人，玩过原作的玩家们一定还有印象吧。



▲用鼻子发射香蕉的大象是3代新增的动物同伴。

Scurge：Hive

Scurge：Hive

◆Orbital Media◆ACT

◆预定2005年9月◆文：LIKY

当看到这款游戏的演示动画时，LIKY立刻被它火爆的场面和亮丽的主角所吸引，这绝对是一款令人期待的游戏，在GBA末期出现一款高素质的动作游戏真是令人兴奋……

游戏的类型为动作射击，采用斜45度视角形式。故事的主角是一位有着长长的红头发的女子——阿雷莎(Aletha)。她本是在一个生化研究所的试验品，由于受到日蚀的影响，生化研究所受到了冲击，阿雷莎从长眠中苏醒过来，她没有记忆、没有身份、没有感觉，但是当她面对汹涌而至的敌人时，她开始为了生存而反抗。



▲女主角红色长发令人印象深刻。



▲女主角利用锁链荡到对面的平台。



▲这么大的BOSS，阿雷莎能对付得了吗？

阿雷莎拥有吸收周围环境能量的能力，她能将这种能量转化为武器能源。影像中，我们可以看到阿雷莎拥有多种攻击方式，同时还具有跳跃等基本能力，而在某个场景，她还利用锁链荡到对面的平台。相信她还有更多的特技及能力。游戏的场面非常火爆，相信玩起来一定异常爽快。

值得一提的是，本作也将有NDS版的同名作登场，但目前NDS版还没有任何具体情报，进一步情报请期待我们后续报道吧。



SIGMA STAR SAGA

西格玛星传说

Sigma Star Saga

GBA

◆Namco America◆A · RPG

◆预定2005年7月25日◆文：LIKY

美国Namco公司为广大GBA玩家带来了一款不俗的游戏，这款名叫《西格玛星传说》的A·RPG游戏融合了科幻故事情节和动作射击以及飞行射击多种要素，看起来是那样别具一格。

伊恩·雷克

▲游戏的主角，头上戴着像牛角一样的头盔，看起来比较古怪。

游戏的主角名叫伊恩·雷克(Ian Recker)，他是一个星际战斗飞行员，在一场人类抵御外星种族“磷虾”的战斗中，他成了他所在的西格玛小队里惟一的幸存者，他被标榜成了一个英雄。然而在不知情的情况下，雷克被选为渗透进磷虾内部的间谍。接下来要发生的事情就是游戏的主题了：雷克要一边寻找答案一边为生存而战。他将穿梭于6大行星舞台，揭开整个事件背后的秘密。



▲游戏中人物比例较大。

两种冒险模式



▲与各种古怪的外星生物作战。

▶获得翅膀后可以在空中滑翔，飞过断崖。

游戏的进行方式包含了动作冒险和飞行射击两种模式。在动作冒险模式下，雷克将在地图上展开探索，类似于《赛尔达传说》那样，遇到敌人直接在地图上战斗，同时还要利用各种能力来解决机关。雷克在游戏中可以学会多种能力和特技，比如获得靴子后可以冲刺，获得翅膀后可以在空中滑翔。(越来越像《赛尔达》了)另外，游戏中有超过50种的枪械零件，玩家可以自由组合它们，制造出适合特定环境作战的武器。

飞行射击模式

游戏的飞行射击模式看起来与经典的《宇宙巡航机》比较类似，不过这个部分也充满了浓郁的RPG要素，比如战机有HP以及经验值的设定，升级后可以强化战机能力，同时玩家在射击关卡开始之前可以选择不同的武器，应对不同的关卡。而值得一提的是，射击关卡的地图也随机化了，这样确保了地图的多样性和游戏的重玩价值。大家一起期待这款作品的发售吧。



◀驾驶战机与BOSS对决。



▶战机升级后外形发生了巨大变化，同时火力也得到加强。



50年代的美国橡皮泥明星登陆GBA!

刚比大冒险

Gumby vs. the Astrobots

GBA

◆Namco America◆ACT

◆预定2005年8月 ◆文：马修

这个游戏位列E3首批公布名单之一且名声赫赫，各位一看标题就知道是一个叫刚比的怪家伙的故事，虽然刚比这个名字在老美那里响得不得了，但在国内还是知之甚少。因此我们在介绍游戏前，先介绍一下和我们父辈同龄的橡皮泥明星刚比吧！



刚比：伴随了50年代所有美国孩子童年的动画明星，是一个小孩，如今的美国中年人回想起那个绿色橡皮泥的儿时卡通明星，最大的印象就是土里土气的台词和又木又呆的动作——尽管如此，这部动画片所记载着中年美国人的美好童年是无法替代的！因此，即使动画技术发展到了今天，当年橡皮泥动画时代的刚比仍然是一名很有人气的动画明星。

波奇：刚比的马，不过刚比总是和它闹别扭，不过游戏中看起来两个家伙却总是要合作的。作为橡皮泥动画中角色，波奇当然也是橡皮泥做的。



符合原作风格的游戏剧情

除了记载着美好的童年，老美也经常把一些木讷的、反应迟钝的人讽刺为刚比，实际上，除了制作人有意恶搞外，这和当时的动画技术和制作理念有关。动画原作是很俗的那种儿童动画——每集动画中刚比都会有点毛病、犯点错误，但在结束时这个绿色的主角就会悟出一些人生道理；不过下集又有新的毛病和错误，然后再改、再犯——正是“错了再改、改了再犯”的那种千锤百炼。

原作剧情俗，50多年后的今天，根据动画改编的游戏剧情也很俗，俗得扔到一堆剧本中就找不出谁是谁。



游戏说的是刚比的朋友们被一群坏蛋给绑架走并藏在奇怪的书中。于是，我们的主角就拉上平时总闹别扭的那匹叫波奇的马去拯救朋友了。怎么样，俗吧？还好，ACT的剧情不占重要部分，接下来继续看游戏吧。


▲白色的北极世界

在书的世界中尽情畅游吧！

中国古语曰："书中自有黄金屋，书中自有颜如玉。"刚比虽然是冒险并也在书中，但从从公开的图片和影像看，橡皮泥小孩的冒险世界中是不会出现满是金银财宝的金库和住着美颜如玉的美女的闺房了。不过刚比的冒险世界也不错，现在知道的，就有拓荒时代的美国西部和冰天雪地的北极，其他的肯定还有很多舞台！


▲变成了一个球。

▼双脚像螺旋桨那样转着。


▲激情与暴力共存的西部。


▲这是什么武器？好像很有威力啊！

刚比的一些动作

游戏中，刚比的主要攻击方式是踩；(连攻击方式都那个俗……)也可以变成一个橡皮泥球钻到一些狭窄的地方从而拿到那里的道具或宝物，球从坡上滚下时，也具有攻击力；此外，跳跃时两只脚还能像直升机的螺旋桨那样转着，从而让刚比跳得更远。

从公开的影像看，游戏中的敌人明显是那种转来转去等死的傻瓜；不过有不少考验操作的地方，由此看来，本作将和大多数美版非硬派ACT一样，重操作重解谜却轻于战斗，希望实际游戏中的战斗也能很激烈。

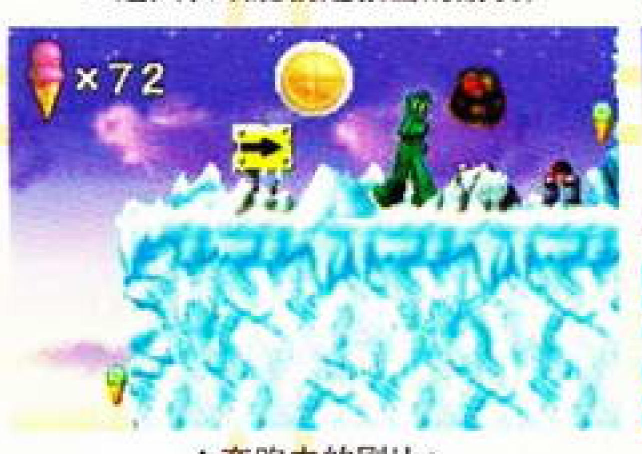
另外，在一处矿坑一样的关卡中，我们看到橡皮泥马波奇在独自游戏，这样就不排除游戏有不同角色不同关卡设定的可能；不过，也许是游戏中可以随时切换角色而应用不同角色来解谜呢。


▲刚比虽然来自于橡皮泥世界，但他的敌人可都是钢铁的机器人哦。


▲这只长颈鹿就是救出的朋友？


▲刚比的同伴大马波奇之矿坑大冒险。

2005年8月，不见不散！


▲奔跑中的刚比？


▲站在升降平台上东张西望的绿家伙。


▲好多警示牌！



超级火枪英雄

Gunstar Super Heroes

GBA

◆ Treasure ◆ ACT

◆发售日期未定 ◆文：雷伊

经历过MD时代的玩家们听到《火枪英雄（GUNSTAR HEROES)》这个名字肯定会无比激动吧，当年MD版以独树一帜的武器系统，极具创意的关卡设计以及火爆刺激的游戏流程不知俘获了多少动作游戏铁杆的心，并一举夺下1994年MD最佳游戏的桂冠。但自那以后就一直没有续作的消息。令FANS们心焦不已。不过玩家们的等待没有白费，Treasure终于决定在GBA上制作一款全新的《火枪英雄》！就让我们来看看本作的庐山真面目吧。

复古的关卡设计



▲这个画面简直就是MD版第二关BOSS战的完全再现，看来主人公们仍然能够利用脚下的磁力装置吸附在通道上方，只是不知这个大机器人能够有几种变身形态呢？

从目前公布的图片来看，整个游戏的风格仍然与MD版相似。不管是主人公还是敌人的外形都保留了前作大脑袋细胳膊的风格，很是可爱。但似乎游戏中很多关卡的设计都照搬了MD版上的创意，丛林，机场等都是MD版中出现过的关卡。本作是以“《火枪英雄》系列”全新作品的身份出现在宣传中的，按说也不应该有过多与前作感觉雷同的部分……这究竟是厂商为了答谢老玩家而有意为之呢，还是不厚道地偷工减料了一回呢？恐怕只有游戏上市以后这个问题才能得出答案吧。作为一款新作品，还是希望本作中能有更多全新的类似前作中掷骰迷宫那样充满创意，令人拍案叫绝的关卡。



▲前作中就出现过的创意，很容易给玩家留下深刻印象。看来本作中仍然会有这样的关卡，不过，这次GBA版的《火枪英雄》和MD版的也有些过于相似了吧……（汗）

GUNSTAR SUPER HEROES

火爆依旧的武器系统与人物动作



▲本作中也会出现恶魔那样的BOSS？

系统方面，主人公携带的武器由MD版的两种变为了三种，锁定激光、机关枪等武器仍然健在，还增加了火箭筒等新武器。但MD版利用两种武器组合来改变武器特性的系统似乎被取消了。取而代之的是增加了一条类似气槽的东西，气槽会随着不断地攻击敌人而逐渐积蓄起来，估计本作中这就是靠这个来调节主人公的火力强度的。

人物的动作仍然非常丰富，并且还加入了类似“升龙拳”之类的夸张招式。不过没有在影像中看到前作中颇为实用的摔投技让人觉得有些失望，希望正式发售后的游戏中不要过分削弱近身战斗的乐趣。

玩家在进入游戏前可以选择两位主人公，前作中两名主人公的区别体现在斜45度射击时自身是否移动上，而本作中游戏的剧情和流程也会因玩家所选择的主人公不同而有所不同。至于两个主人公之间有什么能力上的区别，现在也还是一个未知数。就让我们一起期待游戏的上市吧！



▲在乘坐飞行器战斗时，背景的画面会高速旋转，魄力十足！



▲和这样巨大的BOSS相比，主人公显得非常袖珍……在狭窄的空间中应该如何躲避敌人的攻击呢？本作中对操作精密度的要求看来也不低呢。





合金弹头

Metal Slug

◆SNK Playmore◆ACT

◆预定2005年冬 ◆文：雷伊

GBA

合金弹头





大家还记得SNK Playmore在GBA上发售过的那款《合金弹头 Advance》吗？如果上次没玩过瘾的话，这次还有机会。SNK Playmore将在GBA上推出一款"《合金弹头》系列"的最新作品。不过这里的"最新"只是从发售日的角度来说的。游戏本身其实就是系列的第一作《合金弹头》的复刻版。

从目前的情报来看，SNK Playmore似乎并不想对游戏的系统做出什么大的改动，游戏的玩法还会和街机版一样。通过解救被敌人俘获的战俘（虽然怎么看都像是乞丐）来得到各种武器或奖励道具。有传闻说会在本作中会加入原本在二代中才能被玩家选用的Eri和Fio，是真是假目前还无法确认，不过就算是真的，那这似乎也只是一个聊胜于无的噱头而已。至于会否加入更多原本没有在一代中出现的武器以及乘物，就只有等待新情报地公布了。



▲夸张搞笑的人物动作一直是"《合金弹头》系列"的招牌。



▲街机版的原作素质很高。

蝙蝠侠前传

Batman Begins

◆Vicarious Visions◆ACT

◆预定2005年6月13日 ◆文：雷伊

GBA



蝙蝠侠前传

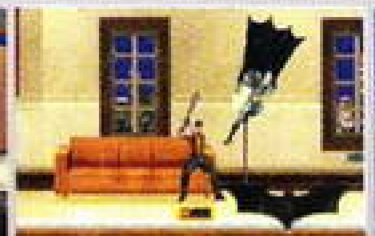


今年暑期档的大片《蝙蝠侠前传》定于今年6月17日在北美首映，按照老美的一贯做法，在这样的娱乐大片公映前，通常都会在各大机种上推出几部同名游戏。这样既能让游戏借电影的东风多卖几份捞点外快，还能在游戏迷中为电影做宣传，可谓一箭双雕。这款预定在2005年6月13日发售的《蝙蝠侠前传》就是一个典型的例子。

游戏由Vicarious Visions开发、EA发行，类型是比较复古的横版动作过关。蝙蝠侠的主要攻击手段还是以近身格斗为主，拳打脚踢应有尽有，另外好像还加入了类似保险的全屏攻击。从目前公布的游戏画面来看，人物在画面上所占的比例比较大，但是人物与背景间的割裂感比较明显，因此画面给人一种很不自然的感觉（注意看一下的话还可以发现敌人和主人公都没有影子）。图片公布时已经临近发售日了，这样的画面很容易让人对游戏的实际品质产生怀疑……不过游戏也摆明了就是赚铁杆FANS银子的，相信如果是蝙蝠侠的FANS的话，也肯定能从游戏中找到应有的乐趣。

原本游戏还打算推出PSP版本，不过PSP版本已经确认停止开发。











文 铭风



GBA版的前作描写了原著从开始到鸣人打倒我爱罗为止的剧情，前作发售的一年之后，硬件平台也由GBA转移到了NDS上。本作描写的是木之叶崩坏之后少年时代的鸣人一行所发生的故事，就让我们来看看新作的进化吧！

NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	NDS
NARUTO ナルトRPG2 千鳥VS螺旋丸	
◆TOMY◆RPG◆2005年7月14日◆日版	
◆游戏人数未定◆容量未定◆4800日元	
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄	

丰富的游戏内容带来全新的冒险体验


▲与忍者村里的人对话整理装备，从木之叶开始，进入火影忍者的世界中吧！



▲故事从三代目火影死后开始，事件都是以对话的形式展开的，卡卡西所中的幻术是鼬干的好事吗？



▲迷宫中的一个房间，在这里进行同伴的编成可是原作中所没有的部分，似乎丁次成为了队伍中的同伴。



▲本作中同伴之间也有相性的存在，并且似乎会有大量与原作不同的事件剧情。

战斗中人物可以进行移动
以忍术阵型展开战斗



回合制的战斗中可以进行人物位置的调整。并且术的攻防的伤害量也会随着人物的所在位置而变化。



触摸屏的控制技巧也非常重要
通过摩擦触摸屏发动忍术

作为发动忍术的一种方法，触摸屏会被经常用到。比如说在画面的指定范围内不断摩擦的话就能积蓄起画面下方的查克拉槽，随着查克拉的不断积累，忍术的威力也会随之提升

慢慢来也可以积蓄查克拉，因此完全不必着急。

实现原作中不可能实现的组合 发动强力的合体忍术！

前作中就有“火炎手里剑乱舞”这样达到一定使用条件后便能使出的合体忍术。本作中这样的合体忍术会更具表演性，同时数量也会更加丰富。

鸣人和卡卡西的合体忍术，螺旋丸与雷切的组合，攻击力高得出奇的合体忍术。不过从鸣人的手型来看的话，也说不定是后宫术……





具有特殊能力的召唤生物会跟在主人公的后方，并会在冒险过程中发挥自己的作用

前作中遇到无法通过的障碍物时，主人公会以技能的形式掌握通过障碍物的方法，而本作中遇到类似的障碍物时就要依靠那些召唤出来的生物了。

战斗中会加入语音，TV版声优阵容再度活跃

战斗中发动攻击或是使用忍术时都会由TV版的声优们喊出招式的名称，使得临场感大幅提升。

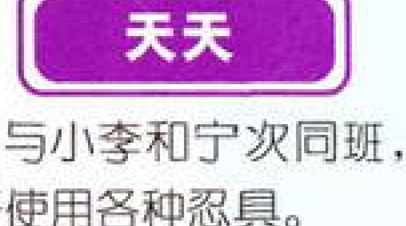
不仅同伴人数在前作的8人基础上大大增加，就连我爱罗和勘九郎也能成为同伴

本作的队伍将采取三人制，并且队伍的成员组合方式将超过1000中种，这就意味着本作中的可使用人物将达到20人以上。本作中能够使用的同伴大幅增加，选择哪一个同伴加入队伍在本作中会很重要。这里就先介绍其中的一部分。



油女志乃

可以依自己的意志控制虫的油女一族的末裔。



天天

与小李和宁次同班，长于使用各种忍具。



我爱罗

能自由地控制砂石，给木之叶带来过很大的麻烦。



勘九郎

擅长傀儡之术。



犬冢牙

常与搭档忍犬赤丸一起行动。



手鞠

以巨大的扇子作为武器，镰鼬之术是她的绝技。



李洛克和日向宁次

前作中已经出现的两位强力同伴。



以传说中的三忍之一，自来也召唤出来的蛤蟆为原型制作的NDS包。FANS心动了吗？



日向雏田

生于名门日向家的女孩子，不喜欢打打杀杀。



口袋棒球甲子园

パワポケ甲子园

◆Konami◆SPG◆2005年8月4日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4980日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

文 铭风

作为家用机上的大受日本玩家欢迎的"《实况棒球》系列"的姐妹作品，"《口袋棒球》系列"以其独特的世界观和有趣的育成模式而拥有了一批爱好者。而现在介绍的这款NDS版《口袋棒球甲子园》则是"《口袋棒球》系列"的外传性质作品。游戏讲述了成为棒球部队长的主角，努力培育自己的队伍，以甲子园为目标的故事。本作利用了NDS的双屏，游戏的操作性和观赏性都得到提升。

标题画面





▲认真表情的主角正注视着上空，上屏的天空便显得十分有味道了。双屏显示的画面可做出一些十分出色的效果呢。

比赛界面





▲在上屏幕中将比分和赛场状况以及投手和击球手的特殊能力都容纳在了一起。相比GBA版，画面不再显得拥挤了。

甲子园模式





▲在体验高校棒球的甲子园模式中下屏是主要的游戏画面，而上屏则显示角色的各种数据，免去了切换菜单的麻烦。

片头欣赏



▼夏天的地方大会决胜战，玩家正在为前辈加油鼓劲。

◀虽然前辈们十分努力，但是还是止步于决胜战……

▼秋天，前辈们决定引退了。玩家作为2年级生，被指明成为了队长。

新要素满载的全新系统

自定义角色

在育成模式中，能够自定义角色的资料一向是深受玩家欢迎的系统之一。而在本作中，还能够设定角色所在高校的地区和学校。而初期的同伴和角色的能力，也根据玩家的选择而有所不同。同时更加自由的是，玩家可自行设计队旗和队服。



▲能在全国47个都道府县中的高校中选择自己所中意的学校。

▼玩家可自行设计队旗和队服。

以天为单位进行育成

本次的《口袋棒球》是以全国的高校为对手、以甲子园为目标的热血故事。但是锻炼队伍的时间只有高校2年级到3年级的这一年时间内。因此，按照系列惯例以周作为时间单位的话育成时间显然就会很短。因此在游戏中是以天为时间单位，给予了大家充分的游戏时间。



▶上屏幕的日历让大家清楚得了解时间。

招募队员

作为棒球部的队长，找到能人来加入到队伍是一项很重要的工作。本作中不再依靠迷你游戏的完成来使角色加入了，而是要靠“侦察”。每个角色都可进行侦察，不过不同的人能找到的角色是不同的。游戏中的同伴数量超过了300个，挖掘最优秀的人才吧。



▼▶侦察能力值高的同伴才能顺利探索到角色。

▶游戏中的同伴数量超过了300个，挖掘最优秀的人才吧。

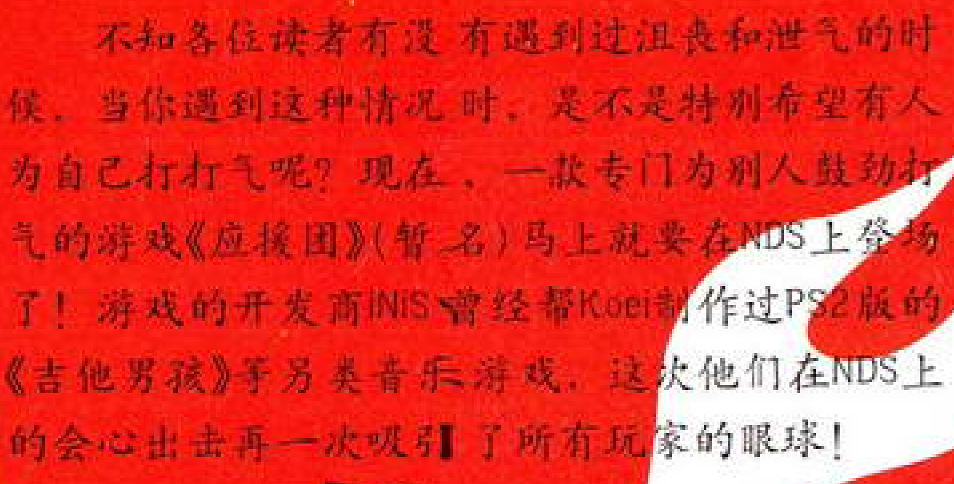
多种练习方式

由于这次的目的是使队伍的能力提升，而不是针对主角一人，所以角色的锻炼方式也有所改变。玩家可选择同伴来单独特训，使其能力增加。当然更多的时候还是选择集体练习，让大家共同进步，向甲子园的目标前进！



文 雷伊

应援团



不知各位读者有没有遇到过沮丧和泄气的时候，当你遇到这种情况时，是不是特别希望有人为自己打打气呢？现在，一款专门为别人鼓劲打气的游戏《应援团》（暂名）马上就要在NDS上登场了！游戏的开发商INIS曾经帮Koei制作过PS2版的《吉他男孩》等另类音乐游戏，这次他们在NDS上的会心出击再一次吸引了所有玩家的眼球！

应援团（暂名） NDS

应援团（暂名）

◆Nintendo／iNiS◆ACT◆发售日未定◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆售价未定

◆对应周边未定

在本作中，玩家需要扮演应援团的一员去寻找陷入困境的人们，利用自己的应援能力去帮助他们摆脱困境，同时让世界重新恢复平和！应援的方法非常简单，只要配合背景音乐及画面上的时间环，在适当时机触摸屏幕上的记号即可。如果应援成功的话，便可以帮助人们消除烦恼。这次，我们就为大家介绍一下游戏第一关出现的花田刚君的解救过程！





◀已经落榜三次的花田君，不帮帮他可不行哦！



▲正在收缩的时间环与数字记号相重叠的瞬间触摸记号就可以成功应援！时间环与数字记号的大小越接近，得到的分数也就越高。

第一关 主人公花田刚和他的家庭成员们！







▲如果多次错过时机的话，应援就会失败。

华丽的家族关爱

看肥皂剧看得爆笑，甚至还在花田君面前大讲"落榜"、"落第"等禁语的家人们根本就对花田君的考试漠不关心。在应援团的帮助下，家族成员们也渐渐地关心起了花田君。如果应援成功的话，那么上画面

得点 004445
腹が減ったな～

◀复习到肚子都饿了的花田君，老妈给他送来了夜宵。

得点 004445
夜食だよ

得点 047345
ハッ!!
勉強しなきゃ

▲根据应援的成绩，上画面中表示的剧情画面会有所改变。



▲埋头看书的时候可不要忘记锻炼身体哦。

得点 047345
いけるよ兄ちゃん

▲为哥哥默默打气的花田弟弟，关键时刻家人的支持是很重要的。

人生



得点 001870

有起有落

即使遇到困难

おふくろ…!

得点 046503
筋肉痛～!

ガー
合格
10%

也不要轻易放弃!

成绩发表的日子终于来临!

应援团的表现将对花田君的考试成绩起到非常关键的作用。公布成绩的日子终于来临了，如果之前应援失败的次数过多的话，花田君可就要第4次落榜了！而且，世界的平和也将岌岌可危！不过……花田君和地球的命运之间有联系吗？

应援成功



应援失败





得点 0
10分後
いける 今年は いけるぞー!!

▲在吃饭的时候也不要忘记应援！平衡饮食可以提高复习效率。



▲应援失败的话，就会被睡魔俘虏。



▶花田君再度落榜。应援团让世界恢复平和的美梦也就此破灭。





◀终于考上了大学！不过地球上还有很多处于水深火热中的人，继续加油吧，应援团！

文 雷伊

超人气动画《钢之炼金术师》以ACT的形式登陆NDS！我们熟悉的爱德华和阿尔丰斯这次会给各位NDS玩家们带来什么惊喜呢？就让我们来看一看本作的新系统吧！

钢之炼金术师 DS FULLMETAL ALCHEMIST

钢之炼金术师 Dual Sympathy	NDS
钢の炼金术师 Dual Sympathy	
◆BANDAI◆ACT◆2005年夏◆日版	
◆1人◆256M◆4800日元	
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄	

利用触控笔来发动4个种类的炼金术

攻击 用大炮将敌人一网打尽

攻击系炼金术的一种。游戏中每个登场人物都自己独有的炼金术，可以消费在游戏中得到的"炼成之素"来发动。随着炼金术等级的上升还可以使出更多强力的攻击。





◀通过点击触摸屏的时间长短来调整炼金术的等级。长时间地点击触摸屏的话就能使炼金术的等级上升。最大可蓄至3级，并且等级2和等级3的炼金术发动时会出现人物的特写。

防御 利用"壁"来防御敌人的飞行道具

点击触摸屏右下角的"壁"图标就可以发动防御系的炼金术。"壁"的主要作用就是防御敌人的飞行道具并且与难缠的敌人保持适当的距离。



◀只要使用"壁"的话，就能在敌人的机关炮面前毫发无损。

地图炼成

在特定的场所发动的炼金术，使用这个的话就能使游戏的进行变得更加容易。



▼周围都会被照亮，原来前面就有一个巨大的敌人。

▲在黑暗处使用"光明"这个炼金术的话……



◀这是……传说中的牛神？究竟有什么效果呢？

炼金术的特殊用法 通过尖刺等障碍物

炼金术的灵活运用。在火焰或者地面上突然冒出的尖刺处使用"壁"的话，就可以安全地通过这些地形。



◀在地面上会冒出尖刺的地方使用炼金术就可以安全通过。

附录部分也很厚道
游戏内含真人语音闹钟

附录模式中的闹钟功能充分利用了NDS的内置时钟，并且到了预设的时间后会有原作中的人物语音来为玩家报时。





文 雷伊

史莱姆总动员2（暂名）

史莱姆总动员2（暂名）	NDS
スライムもりもりドラゴンクエスト2（暂名）	
◆Square Enix◆A·RPG◆发售日未定◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定	
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄	

在《掌机王SP》第15辑中，我们已经为大家介绍了《史莱姆总动员2》（暂名）的基本情报，本作中全新登场的巨型（相对于史莱姆而言）战斗兵器"勇车"是一个非常吸引人的新要素。本次，我们就一起来看一下勇车的内部构造！

"勇车"内部造型大解析！

阶梯

勇车内部存在着高低差的概念，因此阶梯这种东西是必不可少的。


▲正在往楼上移动的史莱姆。

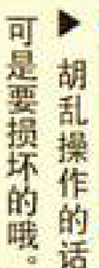
滑梯

勇车中有不少滑梯，它们的主要作用是运输岩石、气球以及炮弹等武器资源。


▲滑梯是一种非常实用的运输工具。

超高性能电脑

勇车的内部陈列着复杂的机械，它们应该是启动勇车的电脑装置吧！


▶可是要损坏的哦。胡乱操作的话



教会

在阶梯旁边的竟然是教会！勇车内部还真是什么都有啊！玩过"《DQ》系列"的玩家应该知道教会有什么用处吧！


▲众多史莱姆聚集在教会跟前。

麻雀虽小，但五脏俱全！

切面图

让我们来看看这个"葫芦"里到底卖得是什么药吧！

超高机动引擎

位于勇车最深处被铁门所包围的小房间中，作为勇车的动力之源，其存在价值非常之高。注意看它的造型，也是"史莱姆"形哦！


▲不好！有敌人要对引擎下手！

出入口

位于巨大史莱姆面部的下方，平时都关闭着，一般只有自己人才能进出。


▲正从勇车内往外赶的史莱姆。外面到底发生了什么状况？

大炮

勇车主要的攻击手段。从滑梯运来的炮弹等会在这里进行发射，从而攻击敌人。



填装炮弹，把敌人一网打尽吧！

文 铭风



继之前的访谈之后，《新·我们的太阳》的新情报终于出现了。虽然情报不多，但这些情报也十分值得玩家对游戏有所期待。这次为大家着重介绍的是游戏中主角的变身形态。同时官网上就游戏的剧情也有些许的揭露，下面我们来看游戏到底"新"在何处，为什么叫《新·我们的太阳》吧。

新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔 GBA
新·ボクらの太陽 逆襲のサバタ
◆Konami◆A·RPG◆2005年7月28日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应GBA专用通信对战线、无线通信端子

全新的力量


▲向日葵一样的御天鼓一直是主角的忠实同伴。

在前作的故事中，我们的主角强哥被吸血鬼的暗黑之力所侵蚀，在受尽煎熬之后终于得以控制暗黑力量了。虽然暗黑形态在太阳下会不断损失HP，但像吸血鬼一样变身为各种形态也是十分有魅力的。现在到了《新·我们的太阳》中，强哥又拥有了全新的力量——太阳形态。

具体能力的得到过程想必要到游戏中才能体会到了，现在我们只知道太阳少年能够和太阳使者御天鼓(那个向日葵)合二为一，变身为太阳的化身——"太阳强哥"。太阳属性本来就对不死族有特效，而"太阳强哥"那压倒性的力量更可以在一瞬间将不死族消灭。让我们期待它在游戏中的表现吧。

全新的武器

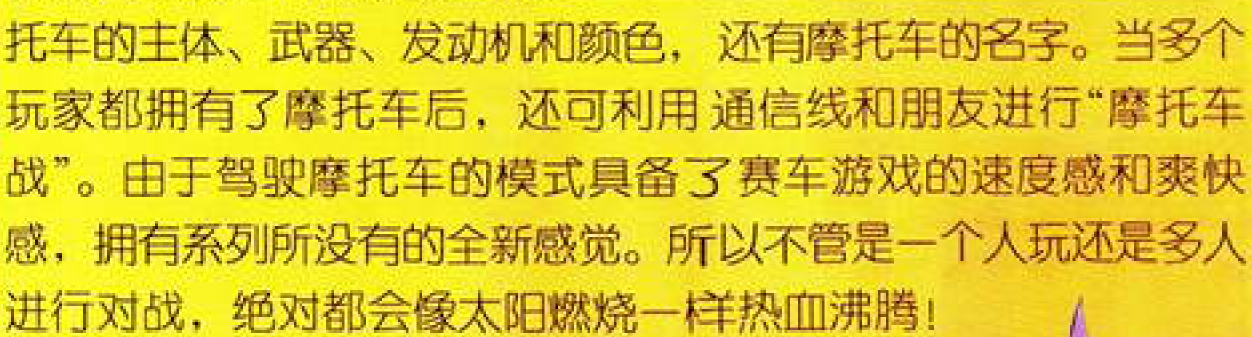
这个其实在之前的访谈中已经向大家透露了。主角继太阳铳和太阳机外的第3武器就是棺材摩托车。游戏中有部分关卡需要驾驶摩托车来和不死族进行追逐，追逐中需要利用摩托车装备的武器来攻击敌人和破坏障碍物。相信大家已经知道了，游戏中可以用冒险得到的零件来自行组装棺材摩托车，而零件的组合数据说在3万以上！玩家能够自行决定的项目包括摩托车的主体、武器、发动机和颜色，还有摩托车的名字。当多个玩家都拥有了摩托车后，还可利用 通信线和朋友进行"摩托车战"。由于驾驶摩托车的模式具备了赛车游戏的速度感和爽快感，拥有系列所没有的全新感觉。所以不管是一个人玩还是多人进行对战，绝对都会像太阳燃烧一样热血沸腾！





▲玩家之间的对战也可以使用武器。

全新的敌人



太阳强哥、棺材摩托车……拥有这些的强哥可说是系列最强的了。而能够迎击强哥的敌人，毫无疑问也是系列中最强的。在《新·我们的太阳》中，系列最强的决战在等着各位玩家。不过这里值得注意的是本作的副标题"逆袭的撒巴塔"，这难道意味着作为 强哥兄长的撒巴塔又将作为敌人阻挡主角吗？暗黑少年和太阳少年之间的对决是不可避免的吗？那些敌人到底是谁？让我们期待厂商 的下一波情报吧。

主角的变身形态介绍

由于获得了新的能力，所以在满足一定条件后就能够变身为太阳强哥和暗黑强哥。由于变身后使用A、B键所使出的招数是不一样的，所以玩家可根据情况和喜好来决定进行何种变身。下面会为大家介绍以下两个形态的技能。

变身的条件也是本作的新要素之一，和之前介绍的状态信息中新增的TRC槽有关。在受到敌人攻击后主角会增加对敌人的恨意，相应的TRC槽（变身槽）就会增加。蓄满之后画面左下会出现变身的图标，用L键可选择变身形态。

前作中被吸血鬼咬后吸血鬼化的强哥，最后克服了暗黑之力并拥有了暗黑形态。

两种变身形态

太阳强哥

太阳少年强哥和太阳使者御天鼓合体而成的形态，拥有毁灭黑暗的强大力量。

攻击 1 ソルプロミネンス



向多个方向进行分身攻击，能够进行广范围的攻击。当被敌人围攻时是十分有效的摆脱困境的手段之一。

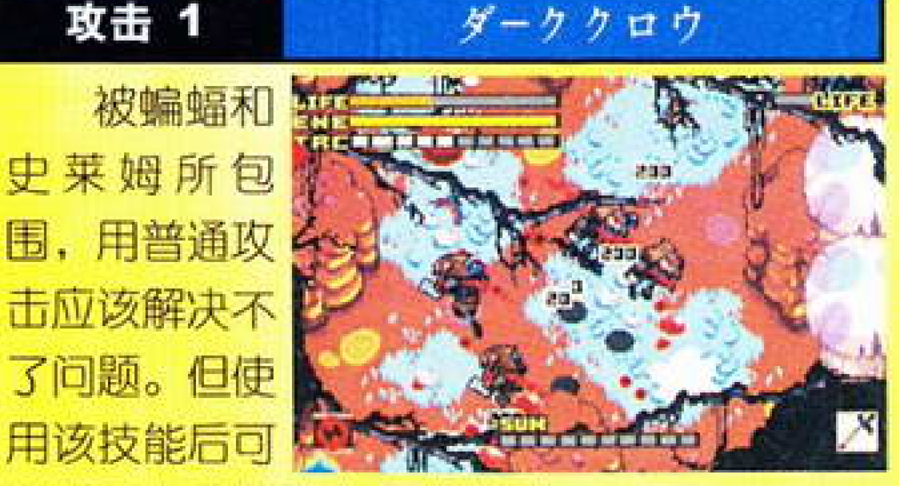
攻击 2 ソルフレア



突进技，能够一下子冲向远处的敌人，根据按键次数还可发动连续攻击。在太阳形态下能量会不断恢复。

暗黑强哥

攻击 1 ダーククロウ



被蝙蝠和史莱姆所包围，用普通攻击应该解决不了问题。但使用该技能后可将包围主角的敌人全部撕裂。

攻击 2 ダークファング



类似于前作中变成狼形态的技能，咬向敌人的头部并将其HP吸收。在吸血的同时也能将其转化为强哥的HP。

今年夏天的故事一定会更加精彩！

文 雷伊



机动剧团 哈罗剧组 哈罗噗哟噗哟	GBA
机动剧団 はろ一座 ハロのぷよぷよ	
◆ Bandai ◆ PUZ ◆ 2005 年 7 月◆日版	
◆ 1～2 人◆容量未定◆ 4800 日元	
◆ GBA 专用通信对战线	

方块类游戏凭借简明易懂的规则，简单易上手的操作和紧张刺激的对战吸引了许多平时不怎么玩游戏的边缘玩家。相信不少读者的老爸老妈就是方块类游戏的铁杆玩家吧(笑)。同时方块类游戏与其他游戏、动画等的融合也是方块类游戏所特有的魅力。现在又有一款极具特色的游戏即将登陆GBA了。这就是我们今天要向大家介绍的《机动剧团 哈罗剧组 哈罗噗哟噗哟》

高达不单在日本动画界中占据着有如金字塔尖一般的地位，在游戏领域中也有着极强的号召力。尤其是初代高达，在死忠的心目中更是有如神一般的存在。本作在方块游戏的玩法基础上加入了初代《机动战士高达》中的登场人物及相当多的恶搞剧情。想必各位高达迷们已经按捺不住好奇心了吧。好，那么就来看看本作中高达和方块这两大要素是怎样融合的吧!

台词收集 通过连锁收集台词

本作中的掉落物是高达系列的“吉祥物”——哈罗。画面上方会不断地掉下各种颜色的哈罗。只要将4个颜色相同的哈罗连在一起就能让它们消失，而如果没有及时把掉落下来的哈罗消去的话，哈罗就会逐渐堆积起来，堆到画面顶端时就会GAME OVER，这和其他方块类游戏是一样的。



《噗哟噗哟》的最大乐趣就在于将掉落方块连续消去的“连锁”，而在本作中发动连锁时，《机动战士高达》中为人物配音的声优们就会说出剧中人物的著名台词，使游戏魅力倍增。对战时伴随着经典台词将大堆大堆的哈罗扔到对方头上时的爽快感更是令人期待!



在选择自己喜爱的人物与CPU进行对战的“单人哈罗噗哟”模式中，战胜敌人的话就能获得追加的台词。游戏中还准备了“双人哈罗噗哟”以及“生存哈罗噗哟”等模式。

ボイスゲット!!
僕には 帰れるところ... あの人に勝ちたい
マチルダさぁ～ん! 母さぁぁん!!

通关后根据打倒对手的人数，会得到相应数量的新台词（一人都没有打倒的话就什么也得不到了）。

“见える!”

阿姆罗进行闪避时的台词，与动画版相同的台词都会以语音的形式在本作中再现。





“连锁が见える!”

游戏中还有许多本作独有的台词。同样由原动画版的声优们倾力演绎。

本作可以对收集到的台词进行编辑，想让人物在什么时候说出什么台词都可以由玩家自由安排，实在是非常体贴的一个设定。

恶搞剧场 充满趣味的短片

来看看游戏是怎么拿老虎与高达的对决来开涮的：兰巴·拉尔对老虎的机体性能好像很有自信，不过阿姆罗却极为冷静地戳到了兰巴的痛处……

阿姆罗 & 兰巴·拉尔



本作共收录了100个以上的恶搞短片

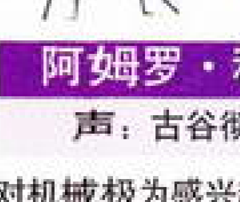
这次登场的人物都来自于《高达A》杂志中连载的“机动剧团哈罗剧组”。游戏中恶搞短片的数量达到了100个以上，并且同一个人物之间也会有许多的精彩演出。

登场人物 8名角色的大活跃

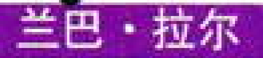


拉拉·辛
声：潘惠子
被夏亚发掘并接受NEW TYPE训练的少女。

夏亚·阿兹纳布
声：池田秀一
乘坐红色的机体在战场上叱咤风云的吉恩军王牌。




阿姆罗·利
声：古谷徹
对机械极为感兴趣的少年，被卷入战争后成为了高达的驾驶员。



兰巴·拉尔
声：广濑正志
与离家出走的阿姆罗在沙漠地带中相遇，后来乘坐老虎与阿姆罗展开决斗。



布莱德·诺亚
声：铃置洋孝
联邦军的指挥官候补生，以代理舰长的身份担负起了白色木马号的指挥重任。




塞拉·玛斯
声：井上摇
居住在SIDE7的医科学生，夏亚的妹妹。



马·克柏
声：田中正彦
驾驶过阿萨姆和强人等机体，个人的爱好是收集古玩。



斯雷卡·罗
声：井上真树夫
接替殉职的龙来到白色木马号上的军人，驾驶的机体是核战机。

收集到的恶搞短片都会储存在图书馆中。



在这里可以随时欣赏已经收集到的恶搞短片。

文 马修



星战前传Ⅲ 西斯的复仇

在《星战前传Ⅲ》这部史诗完结篇的全球公映半个月前，Ubisoft几乎在各个机种上都推出了《星战前传Ⅲ》，这次，将给大家介绍NDS版。由于电影已经上映且以前马修也透露了一些剧情，因此此次就不在剧情上浪费感情了，直接带大家进入游戏！

星战前传Ⅲ：西斯的复仇 NDS
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
◆Ubisoft ◆ACT ◆2005年5月4日 ◆美版
◆1～4人 ◆自带记忆功能 ◆39.99美元
◆无对应周边 ◆推荐玩家年龄：10岁以上

几乎和GBA完全相同的2D ACT关卡



首先各位看战斗画面，是不是觉得马修一时糊涂把上辑做GBA版《星战前传Ⅲ》攻略时的图片误放上了？不是啦，NDS版的《星战前传Ⅲ》的游戏画面就是这样啦，至于下屏，不过是一些人物状态等，厂商这态度也实在是让人流汗啊——先别汗，我们继续往下说。

不仅画面像，连流程也几乎相同，甚至于过关后的奖励也完全相同。因此2D过关部分就只放几张图让大家重新感受一下GBA版上的激烈，接下来，给大家介绍NDS版新增的3D射击关卡！







3D的星球作战！





除了奥比万和阿纳金的横向2D ACT关卡外，本作还有不少的3D的星球作战关卡。这些关卡提供了多种来自于电影中的战斗机，玩家就要驾驶着这些翱翔于银河系的战斗机来穿梭于基地里、要塞中、陨石群中与众敌机进行激烈的空战。

战斗机的武器分光枪和导弹两种，光枪是没有弹数限制的普通武器；导弹则是威力大并具备一定自动跟踪锁定效果的强力武器，不过每次出航执行任务时导弹的携带有限制，不过由于可以对大多数敌机一击必杀，因此对于一些狡猾的家伙，用导弹送他们一弹归西是再合适不过了。

众多为大家熟悉的战斗机登场！





和绝地武士一样，射击关卡中这些战斗机同样有着多项数值并可以在完成任务后施以强化改造。战斗机数值如下：

SPEED	速　　度
HULL	战机主体
LASER	激　　光
SHIELD	防　　护
TORPEDO	导　　弹



▲著名的X-WING的各项数据。

战斗中，要注意下屏幕的各种信息，其中十字下面就是战斗机的剩余HP；而那个黄色的导弹图标就是导弹数量显示，如4/6就是导弹最大搭载数为6发，目前剩余4发。尤其要注意的是中间的椭圆形，这就是战斗机搜索范围内的信息，其中一个个小亮点就是敌机的位置。如果敌机出现在椭圆上的亮处，就可以立刻搜索并施以攻击了。





当敌机出现在射程范围内，会有图标显示，这时只要一直用激光或导弹即可将其击毁，远处袭击虽然命中率低，但也安全得多，否则当能看清敌机轮廓时，战斗也就变成两机对射了，此时想不受伤都难。如果纠缠不清，就干脆一导弹将对方轰下来吧。



另外也要注意，无论我方战斗机剩下多少HP，只要撞上敌机都会立刻爆炸。因此无论如何也注意避免撞机。而用到了4人联机的，就是这些3D射击游戏。



在各种各样的银河系舞台进行战斗！

文 雷伊





——漫谈WS上的Square游戏

掌机游戏市场是一块风水宝地，自从任天堂的GB获得了令人难以置信的市场佳绩后，越来越多的软硬件厂商都开始对这块肥肉虎视眈眈，但是历史的主旋律却似乎总是只为任天堂一方而奏响。如今，正当任天堂的异质掌机NDS和Sony的掌上新贵PSP之间的新时代大战打得难解难分之际，我们不妨回过头来看看那些已经幻化为历史尘埃的失败者。也许你会发现，其实，失败至少不代表一无是处。

1996年8月，正当迷你型GB主机Gameboy Pocket上市一个月并卖得如火如荼的时候，GB的生父横井军平却辞去了其任天堂第一开发部部长之职。在离开任天堂后，横井军平立即创立了自己的公司：株式会社コト，并于同年11月开始协助Bandai进行其叫板任天堂的新时代掌机开发计划。但是，正当开发计划的试作机即将完成之际，他却由于交通意外离开了人世。1999年3月4日，Bandai这台继承了横井军平理念的新掌机WonderSwan终于在GBC和NGPC的双重夹击下无声无息地登场了。（注：NGPC的发售日为1999年3月19日，而在1998年10月SNK已经发售过黑白的NGP。）虽然当时的掌机市场已经进化成了彩色的世界，但黑白的WS却依然以其时尚的造型、多样的玩法（横竖皆可）、低廉的价格（4800日元）和超低的耗电量在竞争中占据了一席之地，并以不到4个月的时间就迅速在日本达成了百万销量。同年12月，当时正处于与任天堂交恶时期的日本RPG第一大厂Square正式宣布加入WS阵营，这也是它在1991年推出GB版《沙加3 时空之霸者》以来首次在掌机平台复出。雄心勃勃的WS从此有了这个最强有力第三方厂商的支持，从2000年9月Square对应WS平台的第一款游戏《辛勤陆行鸟》推出，到2002年7月《前线任务》的发售为止，短短不到两年的时间里，Square一共在WS和WSC上推出了10款游戏，其中既有经典名作的复刻，也有让人眼前一亮的原创作品。下面我们就一起来回顾一下这些作品，看看昔日这个最善于制造梦想的梦幻厂商曾经给WS玩家带来过什么，说不定它会彻底改变你对WS系主机的看法。

辛勤陆行鸟

SQUARE forWonderSwan

发售日：2000年9月21日　类型：SLG　售价：4200日元　推定销量：1万套

其实早在1999年3月黑白WS刚推出的时候，Square就曾协助Bandai开发过一款《陆行鸟的不思议迷宫 for WS》，并且取得了近20万套的优秀销售成绩。同年7月WS在日本的累计销量突破百万大关，这大大坚定了Square加入WS阵营的决心。2000年9月，Square以正式名义发售了其在WS上的第一款游戏。游戏的主角依然是长着可爱外表、贵为Square吉





祥物的陆行鸟，不过这次它们既没有在迷宫中冒险，也没有跟着主人奔走于世界，而是经营起了农场。

在《辛勤陆行鸟》中，玩家需要指挥可爱的陆行鸟们，通过数年时间去开拓一片属于自己的土地。游戏中登场的陆行鸟有众多不同的种族，而且每个种族都有各自不同的能力。玩家需要适当地利用它们的特性，在让它们成长的同时提高土地的生产力。游戏中丰富的职业让育成变得相当有趣，而气候和突发事件等影响要素也让游戏具有了更多变数。

值得一提的是，虽然在本作是一款黑白WS卡带，但如果将它用后来发售的彩色WSC来运行的话，便可以呈现出彩色的画面，可见当时Square考虑得还是非常周到的。游戏的画面风格非常清新，而背景音乐也相当轻快，很容易就能让人投入其中。惟一不足的就是到了中后期，游戏的进行将会变得十分模式化，使得游戏的战略性大为降低，这不能不说是一种遗憾。

最终幻想

SQUARE for WonderSwan

发售日：2000年12月9日　类型：RPG　售价：4800日元　推定销量：38万套

在黑白W S问世一年半后，彩色的WSC终于在2000年年底于日本上市了。由于当时任天堂的GBA还尚未推出，再加上WSC主机的低价位路线和各大厂商的鼎立助阵以及年末圣诞商战等大好因素，WSC的首发取得了出人意料的好成绩。而Square更是为其投下了看家系列《最终幻想》初代作品的重制版这颗重磅炸弹。作为WSC的首发游戏，重制版的初代《FF》获得了玩家的极大青睐，也成为了吸引玩家购买WSC的最大动力。为了进一步帮助Bandai扩大主机的普及率，Square还不遗余力地推出了与《FF1》同捆版的纯白色WSC主机，同样引起了玩家的抢购。



1987年底登场于FC的《最终幻想》诞生于Square最不景气的时候，当时的Square手中几乎没有一张游戏王牌，其对应FC磁碟系统的游戏全线惨败更彻底使它位于崩溃的边缘。谁也没有想到，坂口博信等人在绝望之时的孤注一掷却造就了这个现今全世界RPG第一品牌。

世界被黑暗笼罩。风停了，海水泛滥，大地开始腐朽。但是，危难中的人们却相信这样一个预言，并且一直都在等待预言实现的那一天来临——当这个世界被黑暗包围时，将会有四位光之战士从天而降。预言真的实现了，四位年轻人终于出现在了大地之上，而他们每人手中，都紧握着水晶……

寺田宪史(近期代表作：《研修医　天堂独太》)为本作撰写的剧本虽然用现在的眼光来衡量已经有些简陋，但在当年却获得了日本家用游戏最佳剧本大奖，其用简短笔墨勾勒出的宏大世界发人深省。天野喜孝飘逸的画风与《FF》充满幻想风格的世界观配合得丝丝入扣，带给了玩家完美的奇幻享受；音乐大师植松伸夫所担当的背景音乐更是犹如天籁，时而大气，时而悠扬。

游戏一开始，玩家需要从战士、拳法家、盗贼、白魔术士、黑魔术士和赤魔术士六种不同的职业中选择相应的四种职业来进行冒险，每种职业都有自己擅长的能力，成长方向也各不相同。战士攻防兼备，能力平均；拳法家擅长空手作战；盗贼以速度取胜，但攻防却不尽人意；白魔术士擅长回复，是队中不可或缺的一环；黑魔术士使用精灵之力，能给予敌人巨大伤害；赤魔术士黑白魔法均可使用，却是个中庸之材。各种职业的选择对后面游戏进程将会起到很大的影响，而在游戏中盘还可以让这些职业进化成相应形态的高级职业，让玩家充分体会到了“成长”的乐趣。游戏中的交通工具非常丰富，小舟、大船等水上工具让玩家的冒

险突破了地域的限制，而后期出现的飞空艇更是让实现了人们遨游世界的梦想。而飞空艇也从此成为了“《FF》系列”的一个象征，港台将《FF》翻译成《太空战士》也正是出于这一原因。汇聚了众人心血的初代《FF》中就已经确立的许多概念为系列后来的作品留下了深远影响，其中的很多设定甚至演化成了系列的代表，比如水晶和飞空艇的概念、转职以及主题音乐等等。

重制版的《最终幻想》在画面上大大超越了FC的原始版本，特别是战斗画面的背景以及城镇画面等更是得到了天翻地覆的强化。虽然负责此次重制工作的并不是Square本社，而是日本东星，但是从后来玩家的反应来看，本作制作得还是比较成功的，而近40万的累积销量也让它当之无愧地登上了WS系主机史上最卖座游戏的宝座。

Wild Card

SQUARE forWonderSwan

发售日：2001年3月29日　类型：RPG　售价：4300日元　推定销量：1万5千套

2001年3月底，也就是在GBA于日本登场后的一个星期，Square推出了其在WSC上的第2款原创游戏——《Wild Card》。《Wild Card》的制作人是曾经凭借“《沙加》系列”而一举成名的河津秋敏，和“《沙加》系列”独特的游戏系统和整体风格一样，本作也是一款非常特别的游戏，甚至可以用另类来形容。





《Wild Card》为玩家创造了一个精彩纷呈的卡片世界。不过，它又不是一款传统意义上的卡片游戏，而是在很大程度上具备了RPG的成份。在本作中，不管是地图、武器、道具还是敌人，都是用卡片的形式来表示的，合理运用这些卡片才能够让冒险的进程更加顺畅。在重制版的《FF1》画面带给玩家不小的惊喜后，这款完全根据WSC主机性能而开发的原创新作在画面上更是给予了WSC玩家新的震撼。负责本作主要人物设定的画师吉田明彦曾经因为担任过著名战棋类游戏“《皇家骑士团》系列”及《FFT》的人设而名声大燥。《Wild Card》中的卡片描绘得非常细致，完全表现出了不亚于原画的幻想风格。而“《沙加》系列”的音乐负责人伊藤贤治特意为本作谱写的背景音乐也相当动听。“河津秋敏＋伊藤贤治”这样的组合很容易就让人想起“《浪漫沙加》系列”，虽然本作由于种种原因没有延续“《沙加》系列”的辉煌，但却不能否认这是一款极为优秀的游戏。尽管相对怪异的系统可能会让初次接触这款游戏的玩家有些不太适应，但只要掌握了规则就能完全投入其中无法自拔。

遗憾的是，这款汇集了河津秋敏全新游戏理念的游戏虽然素质超群，但却没有受到幸运之神的眷顾。毕竟，那种必须全身心浸淫进去后才能体会到的河津氏独有的成长系统所带来的乐趣并不是每位玩家都能够轻易接受的。

最终幻想II

SQUARE forWonderSwan

发售日：2001年5月3日　类型：RPG　售价：5200日元　推定销量：33万套

初代《FF》重制版取得了不俗的市场反应，WSC借此仅在短短4个月内就顺利出货了100万台。为了继续加速WSC的推广，Square马上又把系列第2作重制到了WSC上，而重制的方式依然是采用了外包制。

在那个位于遥远彼方的世界，长久以来的和平迎来了终结。パラメキア帝国的皇帝从魔界召唤出了魔物，企图征服世界。为了对抗魔物，フィン王国建立了反乱军，但在帝国的联合攻击下，城池失守，士兵们只好向边境小镇アルテア撤退。フィン王国的四位年轻人弗里奥尼尔、玛丽娅、凯以及莱昂哈特，他们的双亲在战乱中失去了生命，如今的他们，正在敌人的穷追不舍下展开大逃亡……

与1代中四位象征性主角不同，《最终幻想II》的主人公是四位有血有肉的帝国青年，他们受到了命运的愚弄，最终决定加入反乱军与敌对势力展开斗争。寺田宪史先生依然负责了这



次剧本的主要撰写，而后来缔造了Square RPG双璧中另一款作品“《沙加》系列”的河津秋敏也对本作的剧本撰写进行了辅助工作。由于大大加强了对剧本的重视程度，本作的剧情在FC时代的同期作品中绝对属于佼佼者之列。与1代中气势磅礴的光之战士拯救世界之旅相比，本作在故事上更加注重于细节的表现，而且对角色性格的诠释也远远凌驾于前作之上。弗里奥尼尔的冷静理智、玛丽娅的思兄之情、凯的粗中有细、莱昂哈特的勃勃野心等等都在游戏中有了相当完美的体现。由于开发人员有了更丰富的经验，本作中所登场的角色远远大大超越了前作，而且可参加战斗的配角也相当之多。本作在剧情上比起前作更加重了悲剧色彩。“生离死别”永远是一种屡试不爽的煽情手法，但是像本作中登场的同伴一个个地眼睁睁地在主人公一行面前失去生命，这样的情况在RPG史上也还是相当少见的。

《最终幻想Ⅱ》中有不少系统是整个系列中独一无二的。在剧情的发展方面，本作采用了“关键词”系统，玩家必须通过记下对话过程中的重要信息并询问相关人员才能够得到流程相关的情报，从而继续推进故事的发展。本作的系统在很多方面都体现了河津秋敏所推崇的自由化。在角色的成长方面，等级的概念已经不复存在，玩家各项能力的提高完全取决于自己在战斗中的表现：在战斗中使用物理攻击会提高物理攻击的命中率和威力，自身HP得到消减会提升HP最大值，而使用魔法则会提高魔法发动的成功率……同时，本作还采用了武器熟练度的系统，即战斗中反复使用同种武器或者魔法就可以增加该武器和魔法的熟练度，但由于本作中的武器种类相当繁多，因此这种熟练度在一定程度上大大加强了游戏时间，不过带来的负面影响就是造成了玩家的厌烦情绪。

丰富的交通工具在本作中得到了发扬光大，除了前作中的交通工具全部保留外，本作中还增加了雪橇和陆行鸟这两种交通工具。其中后者更是成为了之后系列的传统，并且以其可爱的形象成为了Square的吉祥物。

WSC版的《FFⅡ》在画面上基本保持了与重制版1代相同的水平，此外还加入了诸如冲刺、随时存储等对掌机来说非常便利的功能，而原来FC版中通过反复取消来提高熟练度的秘技在WSC版中也没有被删除。

蓝翼闪电战

SQUARE for WonderSwan

发售日：2001年7月5日　类型：S·RPG　售价：4700日元　推定销量：2万套

《蓝翼闪电战》是Square在WSC上的第3款、同时也是最后一款原创游戏。

漂浮于青空之中的浮游小岛オーディア。不知从何时开始，地上的众国家开始纷纷受到这个拥有着飞空艇的空中小岛支配，失去了自由。但是，自从这些生活在陆地上的人们得到了自己的飞空艇后，他们便开始怀着希望向远在空中的オーディア进发，为了挣脱长久以来的束缚，为了再度找回属于他们自己的那片蓝天……

《蓝翼闪电战》为玩家们描绘了一个蓝天白云的世界，但在这个看似悠闲的世界背后，发生的却是一个凝重的故事。本作的主人公基德（キード）是一位新晋的飞行员，为了拯救自己

的家园，他和同伴们一起与オーディア展开了一场壮大的空中战。作为一款战棋类游戏，本作中玩家操作的既不是性格各异的角色，也不是气势磅礴的机器人，而是一架架设计精美的战斗机。负责本作角色设定的池田信行曾经参与过SFC版《浪漫沙加3》的地图美工制作以及PS版《沙加 开拓者2》的战斗效果及怪物效果设计。而为本作的战斗机进行造型设计的藤田幸久对模型设计也颇有造诣。

负责本作开发的是以土田俊郎为首的《前线任务》制作小组，一向以做系统出名的土田俊郎在本作中继续充分发挥了他在系统制作方面的深厚功力。《蓝翼闪电战》的系统和一般战棋游戏有很大差别。首先，在战斗中需要考虑的要素非常多，除了要考虑到一般游戏游戏中的命中率、回避率外，还需要考虑到飞行高度以及所剩燃料等问题：如果处于高空会强化空中战方面的优势，降低高度的话会有利于地面战，而当燃料耗尽时机体则会坠落。此外，游戏中非常注重机体的改造和装备的开发，只有不断开发新武器及侦查道具才能让战斗更加得心应手。在机体的性能方面，各种烦琐的能力值也需要玩家花一段时间去适应。

除了游戏画面稍为简陋外，《蓝翼闪电战》在各个方面均做得非常成功。但遗憾的是，这款原本非常具有名作潜质的作品却依然没有受到市场的青睐。至此，Square在WS系主机上仅有的三款原创游戏全部遭遇了滑铁卢，这大大打击了原本自信满满的Square——世界第一RPG工厂所创作的作品绝不应该受到如此冷遇。

浪漫沙加

SQUARE forWonderSwan

发售日：2001年12月20日　类型：RPG　售价：5200日元　推定销量：8万



三款原创游戏的接连告退加上同期《FF》电影版的惨败对Square之后的战略产生了深远影响。从2001年底开始，Square索性完全放弃了原创WSC游戏的开发，开始了大刀阔斧的名作移植计划。从那时开始，Square发售的WSC游戏都被打上了Square Masterpieces的旗号，而《浪漫沙加》就是其中打头阵的作品。

《浪漫沙加》原先是1992年初登场于SFC的作品，也是当时的Square看到了该系列在GB上获得良好销售成绩后将该系列搬上家用机平台的第一作。但遗憾的是，SFC上的第一款《沙加》却和后来PS2版的《无尽沙加》一样，成为了整个"《沙加》系列"中最受争议的作品。

人类诞生之初，众神在エロール的领导下孕育着大地马鲁迪亚斯，但是这种平和的日子却没有维持太长时间。三大邪神デス、サルーイン、シェラハ向エロール和人类挑起了战争，战火持续不断地燃烧着。在エロール和众神的努力下，デス和シェラハ终于向人类屈服，但サルーイン却依然顽固地抵抗着。为了封印サルーイン，エロール赐予了人类勇者ミルザ10块命运之石，虽然最后ミルザ顺利封印了サルーイン，但自己却也失去了生命。时光飞逝，马鲁迪亚斯上空再度被不详之影所笼罩，为了重新封印邪神サルーイン，八位人类勇者集结到一起，展开了冒险之旅……

平心而论，《浪漫沙加》的故事构架就当时的游戏来说是相当不错的，在系统方面也有不少值得称道的地方。首先，在剧情的发展上，

游戏采用了根据选项和委托任务等来自由发展剧情的方式，系列所一贯标榜的超高自由度在本作中就已经初见雏形；武器熟练度和成长方式的设定启发于河津秋敏早前负责过的《FF II》，玩家可以根据自己在战斗中所采取的行动来决定自己的成长方向……独特的系统和小林智美唯美的人设都让玩家们眼前一亮，但遗憾的是游戏在平衡性和遇敌率等方面却做得非常差，一下子就把想亲近这款游戏的玩家无情地拒于了门外。

WSC版的《浪漫沙加》与SFC版相比，画面上有了一定的提高，而之前SFC版中一些饱受恶评的地方在WSC版中也做了相应的调整，最大的改变就是在遇敌率和敌人的强度方面做得平易近人了许多。除此之外，WSC版的《浪漫沙加》还追加了新的剧情、新BOSS以及移动时的冲刺功能，表现出了一代名作应有的风范。不过游戏中依然有一点非常让中国玩家头痛，那就是文字。对于《沙加》这样高自由度的游戏来说，游戏中长篇累牍的日文假名常常会弄得玩家晕头转向，在一定程度上也影响了攻关过程的流畅度。



半熟英雄 啊，让世界变得半熟吧

SQUARE for WonderSwan

发售日：2002年2月14日　类型：SLG　售价：5200日元　推定销量：2万

在一直宣扬游戏电影化和奉行大作主义的Square社内，“《半熟英雄》系列”绝对是一款非常独特的作品，虽然它的名号没有《最终幻想》和《浪漫沙加》那么响亮，但还是以轻松的世界观和令人捧腹的台词给人留下了深刻的印象。

WSC版的《半熟英雄 啊，让世界变得半熟吧》移植自92年12月发售的系列第2作。和一代比起来，游戏的恶搞方面有了长足的进步，在当时的游戏王国中堪称一绝。而为《DQ》编写音乐的大师(木昌)山孝一为本作所谱写的音乐也堪称经典。游戏流程按照章节来进行，这使得游戏的剧情得到了大幅强化，而其中登场的各种蛋兽和武将更是异常丰富。

游戏的战斗采用了真实时间制，利用蛋来召唤出蛋兽攻击敌人是游戏的乐趣所在，蛋兽不但形态各异，而且攻击方式也大不相同。其中不少怪兽的名字和外形都来自于当时日本流行的特摄片。值得一提的是游戏中有一个名为“あ・た・し”的蛋兽，形象丑陋不堪，而攻击方式是令人作呕的接吻和谈天。因为其形象太过成功，后来居然成了PS2上的《半熟英雄对3D》的女主人公，当然形象还是那么“美丽动人”。

王牌系统有些类似于普通游戏中的道具。游戏中王牌的作用远远不如蛋，不过其最大魅力还是恶搞。里面不乏我方全军覆灭、双方同归于尽之类的有害效果，当然也有瞬间将对手KO的超变态技巧。最恶搞的当属ブレイコウ，其效果是战斗中全员裸体……而某些角色的专有指令“最后一搏”也是极尽恶搞之能事，ハダカでぶつかる的效果是双方裸裎相见，是真的裸裎相见哦。

剧情方面的恶搞是本作被奉为经典的最大原因。游戏一改当时日式游戏的主人公高大全的形象，塑造了一个好色、胆小、整天游手好闲不务正业并且爱尿床的傻瓜主人公。游戏中的剧情爆笑无比，像第一话中完熟女王亲自来





段子在游戏中比比皆是，正是从本作开始，“《半熟》系列”便拥有了一批相当固定的拥护者。

WSC版的《半熟英雄啊，让世界变得半熟吧》在原来SFC版的基础上，重新加入了众多恶搞的蛋兽，使得游戏的内容更加丰富。不过本作的缺点在于汉字过少，这影响了本系列在国内的普及程度。看不懂日文的话，就无法完全体会到游戏的乐趣所在。正是因为语言原因，所以使得本作在国内没有太多人气，实在可惜。

向主人公挑战，没想到王子却对她一见钟情。经过苦战之后王子终于击倒了完熟女王，眼看女王就要辞世，众人都悲伤不已，主人公冲上去抱着女王，这时女王说出了她生命最后一个请求：“请你把裤裆拉链拉好！”所有玩家玩到这里时，相信都会发出大笑吧。像这样爆笑的

魔界塔士 沙加

SQUARE forWonderSwan

发售日：2002年3月20日　类型：RPG　售价：5200日元　推定销量：5万

在《浪漫沙加》复刻后不久，Square又紧接着把“《沙加》系列”的原点作品《魔界塔士 沙加》搬上了WSC。1989年登陆于GB平台的《魔界塔士 沙加》可以说是游戏史上的一个里程碑，虽然用现在的眼光来衡量它的画面已经相当简陋，但在当时它却书写了不少业界神化：掌机史上第一款RPG作品、Square史上第一款掌机游戏、Square史上第一款销量突破百万大关的游戏……

《魔界塔士 沙加》的世界观和剧情并没有现今的RPG来得那么复杂，甚至可以说有些简陋。遥远的古代，众神创造了数个世界，各个世界由一座通天巨塔所联结。但是，经过长年累月的变迁，世界上渐渐出现了魔物，眼看平静的生活被打破的人们开始出现恐慌并对生活陷入了绝望。不过，其中一些具有冒险意识的人们却对当时流传于世界的传说坚信不疑——在位于世界中心的塔顶，有一座传说中的乐园。成群的冒险者开始向塔顶进发，但当他们费尽心血到达塔顶时，结果却出忽所有人的意料……

在游戏开始时，玩家可以从人类、超人和怪物等三个种族中选择不同的角色来进行冒险。根据选择种族的不同，角色的特性和成长方式也会不尽相同：人类能够持有多项道具，可以比其他种族装备更多的武器和防具来提升战力，还可以使用在商店中购买的特殊道具来提升自己的基本能力；超人可以通过反复战斗发生异变来提升能力，会使用种类繁多的魔法和特殊能力是其独特的魅力；怪物虽然不能装备武器和防具，但可以通过吃下魔物的肉来进行变身的特殊能力却让它们成为三个种族中最具特色的一个种族。

就当时的掌机而言大魄力的主观战斗画面、丰富多彩的道具、能力和战斗技能、音乐大师植松伸夫为本作谱写的美妙背景音乐……《魔界塔士 沙加》简洁的系统带给玩家的却是一个精彩纷呈的掌上游戏世界，其中宣扬的游戏理念也为后来的同类作品奠定了基础。

为了纪念这款意义非凡的游戏，Square在把它复刻到WSC的时候特意原封不动地保留了原本GB版的黑白模式，让玩家可以原汁原味地再度重温这款不朽名作。真正体现Square诚意的是游戏中完全重新制作的WSC版模式。全新登场的WSC版《魔界塔士 沙加》并不只是将原来GB版的画面彩色化这么简单，而是在画面效果尤其是战斗画面上进行了最大幅度的提升。此外，游戏还对原作的平衡性进行了根本性调整，即使是对原作非常熟悉的玩家也会感觉到一种截然不同的游戏氛围。





最终幻想IV

SQUARE for WonderSwan

发售日：2002年3月28日　类型：RPG　售价：5200日元　推定销量：4万

由于某种原因，WSC版的《FF III》没有如期登场，作为补偿，Square把《FF IV》先行进行了移植。这次的WSC版《FF IV》又是一款外包作品，而负责移植工作的则是在SFC时代曾经为Square制作过《财宝猎人G》的Sting，同时它也是WSC上另外一款神作《约束之地　利维艾拉》的开发者。



"从龙口诞生之物，飞舞于天际，充满着暗与光的力量，为沉眠的大地带来了新的约定。明月被无尽的光辉所包围，给大地母亲带来了无尽的恩惠和慈悲。"本作的剧情以米西迪亚的传说为引子，讲述了一位帝国青年在人生上的转变。由于理念的差异，寺田宪史没有再继续负责本作的剧本撰写。制作人坂口博信直接担任了本作的剧本撰写，同时，因为"《半熟英雄》系列"而闻名的年轻制作人时田贵司也在剧本创作上立下了汗马功劳。由坂口和时田共同担当的本作剧情比起系列前几部作品来说毫不逊色，甚至在人物心理描写上比起之前的作品更是有过之而无不及——主人公赛西尔虽然爱着罗莎，却鉴于自己的身份却只能将这份爱情埋藏于心底；女主角罗莎温柔美丽，但内心却非常坚强；龙骑士卡因虽战绩累累，但内心却孤独异常……

负责《FF IV》系统的是在系统方面颇有造诣的伊藤裕之，它开创的ATB战斗系统采用了真实时间制，在战斗中要求玩家必须对自己采取的行动做出准确及时的判断，这种战斗中的爽快感和刺激感是在一般回合制的RPG中无法体会到的。从此，ATB系统成了《FF》系列的一个代表性系统而一直被沿用，这一传统直到PS2版的《FF X》中才被土田俊郎的CTB系统所取代。每回战斗中出战的同伴在本作中首次扩展到了五名！系列中丰富的职业在本作中也有所保留，但是由于废除了转职系统，本作中每位同伴的职业都是固定的，只需不断参加战斗就可以使能力得到强化。

WSC版的《FF IV》在画面上比起WSC上的系列前两作又有了新的提高，各种华丽的魔法效果以及演出性极高的召唤兽都相当具有可看性。同时，在游戏的难度上也进行了适当的调整，让游戏更易被玩家接受。

前线任务

SQUARE for WonderSwan

发售日：2002年7月12日　类型：RPG　售价：5200日元　推定销量：2万套

由于GBA发售后WSC的市场份额几乎受到了灭顶性的蚕食，2002年5月，Bandai闪电发表了采用TFT液晶显示屏的新型WSC——SwanCrystal，并且在同年7月就立即在日本上市。为了配合新主机的发售，Square也将自己旗下的另外一款名作奉献给了Bandai。

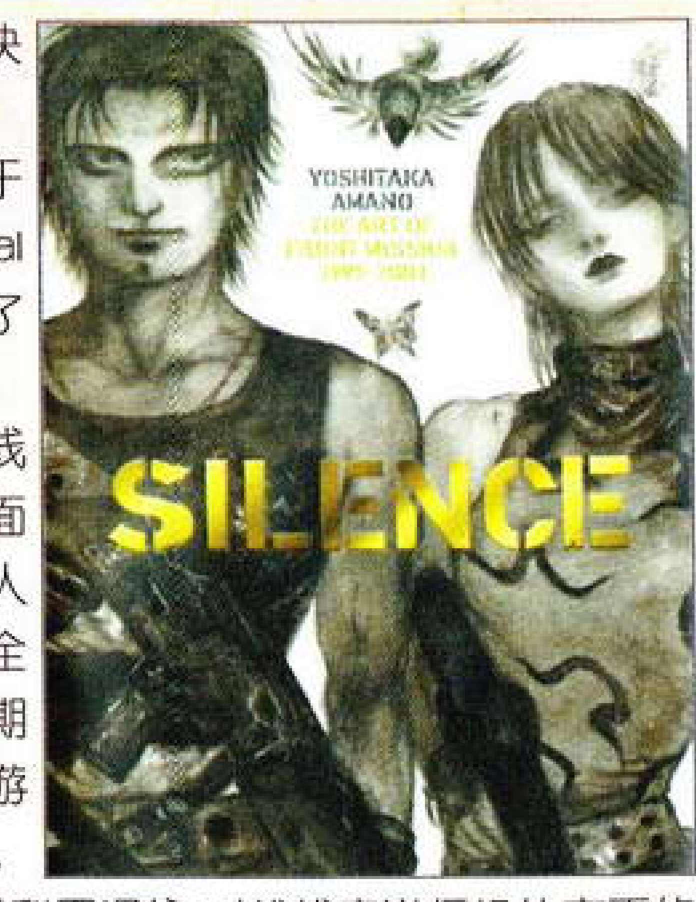
《前线任务》原本是1995年SFC上的作品，也是在《FFT》没有问世以前Square旗下的首席战棋游戏。故事背景发生在哈夫曼岛，当时世界上的两大联盟OCU(Oceana Community Union，以日本、澳大利亚为首的大洋共同体)和USN(United States of New Continent)由于岛上的能源问题而纷争不断，在扎夫特共和国(Republic of Zerftra，原俄罗斯地区)的调停下，双方暂时达成了和解。20多年后，OCU派遣四人组成的机密小队潜入USN领地进行秘密调查却中





了USN的圈套，这次拉卡斯事件直接成为了USN和OCU之间新的导火线，第二次哈夫曼战争全面爆发……

作为土田俊郎的代表作，本作在剧情、系统、音乐上都非常出众，而原“《最终幻想》系列”的御用画师天野喜孝的飘逸画风也给本作带来了独特的气息，下村阳子等人谱写的游戏BGM更是气势磅礴。机体组装是“《前线任务》系列”的一大特色，在改装时玩家需要特别注意各种武器的配备以及承受重量方面的问题；游戏中几乎每位角色都有自己的成长方向，为适当的角色配备适当的武器就能让战斗得到事半功倍的效果；战斗中可以互相攻击对方机体各个部位的设定为之后的同类作品带来了深远影响，丰富多彩的战斗技能和武器装备让战斗充满了爽快感……



由于SwanCrystal大大加强了画面亮度，这次的《前线任务》在画面上非常让人满意，完全不亚于同期的GBA游戏。此外，游戏还可以利用通信对战线来进行机体方面的数据交换。

尾声

从99年3月4日WS发卖到2003年2月Bandai正式加盟GBA并宣布SwanCrystal今后将变成预约生产为止，WS系主机在日本本土的出货量已经超过了300万台。但遗憾的是，这台曾经让对手们胆战心惊的神奇掌机那时却已然成了Bandai业绩上的一个沉重包袱。数年间，Square一共公布了14款对应WS(含WSC)平台的游戏，但最后真正发售的却只有上面介绍的10款作品，而《FF III》、《陆行鸟的不思议迷宫2》、《骰子陆行鸟》、《圣剑传说2》等4款游戏却由于某些原因永远没有与WS玩家见面，而Square也已经成了如今的Square Enix。由于WSC主机性能的限制，河津秋敏直接宣布《陆行鸟的不思议迷宫2》和《圣剑传说2》这两款重量级软件无法进行移植，而《骰子陆行鸟》最后更是以《陆行鸟大陆》的姿态跳票到了GBA平台，成为了史任两厂重修于好后Square在任氏主机上推出的第一款游戏。至于《FF III》没有如约登陆WSC平台的原因，说法则有很多种。有人说是因为天才程序员纳什·吉贝利弄丢了游戏的原代码，亦有人说是因为没有和剧本撰写者寺田宪史谈拢(注：《FF1》和《FF II》的剧本都是寺田宪史和河津秋敏等人合作完成的，只有《FF III》的剧本才是寺田独立撰写的。后来由于在游戏理念上与坂口存在着巨大分歧，寺田在制作完《FF III》后就毅然离开了Square，并多次在公开场合对“《FF》系列”的后续作品进行了猛烈抨击。)，但毫无疑问，这些说法都是经不起推敲的。去年任天堂在日本举行“NDS Preview”新闻发布会的时候，河津秋敏作为SE的代表出席与会并宣布了这款“《FF》系列”初代几款作品中惟一没有被移植过的杰作将以全新面貌登陆NDS平台，但届时是否真的能如期登场目前来看还只是未知数。

WonderSwan，这只昔日集万千宠爱于一身的天鹅如今已经飞离了人们的视线。在它神奇的旅程中，曾经有一站是一座让它倍感温存的华丽广场，在那里，它留下过生平最美好的回忆。



文 正午　编 LIKY

大刀砍向次世代掌机

——从掌机破解史看PSP、NDS的破解

搜集资料的时候，才发现关于掌机破解的研究原来是如此稀少。在偌大的Google上，笔者只能搜寻到一些掌机硬件和软件破解方法的介绍。虽然破解已经在掌机玩家生活中占据非常重要的地位，但在不少人的眼里仍旧是灰色的。笔者不想担当为破解正名之类的重任，只是想把所知道的、所想到的告诉读者。本文不是一篇讨论破解技术的文章，更多的是从理论上论述掌机破解现象。希望大家读完本文后能以截然不同的眼光看待掌机破解。

五月，离夏天还有一段时间，但游戏业已经进入躁动状态。不仅仅是E3大展高高吊起了各位玩家的胃口，来自次世代掌机NDS、PSP的种种破解新闻，更是让玩家的心难以平静。

从两大掌机发售的那一刻起，破解者们就已经开始了他们的工作。第一款NDS的模拟器几乎和NDS同步出现。而进入5月份，无论是NDS还是PSP在破解方面都有了巨大进展。在截稿前，首款NDS的烧录卡Neo Flash DS已经出炉，能够成功运行NDS游戏。而首个电脑上PSP模拟器已经出现，另外PSP上也出现了GB、FC模拟器等一些非官方软件。本文将与大家一起探讨掌机破解方面的问题。

一、从另一种角度看掌机破解

破解在英文里叫Crack，从事破解工作的人也有一个好听的名字——Cracker。提到Crack，人们很容易想到Destroy和Hack。在中国，更是将破解和盗版等同起来。但实质上，Crack的涉及范围非常广，任何未经过官方授权的、对掌机硬件或者软件进行的任何改动都称为破解。广义上的Cracker包括了烧录卡的生产商、非官方游戏的开发者、非官方软件的开发者等等。我们的生活正日益被Cracker影响着。仅拿GBA来说，电脑上的GBA模拟器、GBA上的FC模拟器等等都或多或少的和Cracker有着联系。笔者根据目前的情况，将掌机破解分为硬件破解和软件破解两大类型，每种类型中包含四种破解形式。



▲广义上来说，烧录卡也属于破解的范畴。

1.1 硬件破解

硬件破解分为四种形式。第一种（H1型）是让掌机可以运行非官方制造的卡带。比如市面上常见的烧录卡，还有兼容游戏卡，都属于这种形式的破解。在这里笔者要谈一下兼容游戏卡的概念，兼容游戏卡是指未经官方授权而生产的卡带。如果其中内含了未经授权拷贝的其他厂商的游戏程序，则就成为盗版卡带，但并不是所有的兼容游戏卡都是盗版卡。



▲制造兼容卡带不是一件很困难的事情。

第二种（H2型）是让掌机可以运行未经官方授权的周边配件。GBA上的数码相机以及记忆棒、金手指都属于这种形式的破解。

第三种（H3型）形式比较少见，就是改动硬件设备，让掌机增加一些新功能。使GBA屏幕变亮的背光板，需要拆开GBA安装才可



▲GBA上的数码相机，属于H2型破解。

以；还有最近推出的GBA游戏加入设备，可以改变GBA游戏的速度，也是需要拆开硬件做改动。掌机上H3型破解不多见。目前运用这种形式破解多出现在家用机上。最典型的就是各色的PS2直读，安装了直读后的PS2可以运行D版的DVD光盘。

硬件的H1、H2、H3三种破解方式是相互联系的。H1型和H2型破解原理实质一样，都是运用了掌机硬件和卡带的接口程序，只是表现形式不同。曾经流行的在电视上玩GBA游戏的设备，则运用了H2型和H3型两种形式的破解。


▲GBA上的电视接收器安装非常麻烦。

玩家需要拆开GBA安装，安装后的GBA感觉厚度厚了很多。H3型破解，操作人需要有些电器知识。目前国内玩家接触最多的是H1型破解，即烧录卡和兼容游戏卡。

硬件破解的最高形式当属第四种形式（H4型）的破解，完全仿制硬件，制造和官方生产掌机一样功能的兼容设备。因为成本和技术等原因，这种破解一般到硬件的末期才会出现。掌机上仿制最多的当属黑白GB，Cool Boy是典型的例子。仿制硬件由来已早，1988年美国任天堂就曾发现市场上诸多的NES（美版的FC）的兼容机。后来，任天堂为FC加入了AVS系统，即在硬件和卡带中分别置入一段密码，两段密码切合，游戏代码才能运行。AVS在早期确实起到了保护版权的作用，但后来还是被破解，功亏一篑。MD、SFC以及索尼的PS都出现过兼容机制品。GBA发售4年后的今天，尚未出现兼容机。由于掌机采用的技术越来越高端，所以仿制硬件的难度也会越来越大。另外仿制的成本非常高，如果仿制品的价格高于正品主机，自然不会有人购买。任天堂总是能成功的将掌机控制在很低成本内。这方面新秀索尼也干得很好，在PSP的发售前，曾经有人预言PSP的售价会高达400美元，而事实上PSP在美国成功以249.99美元的低价出售。

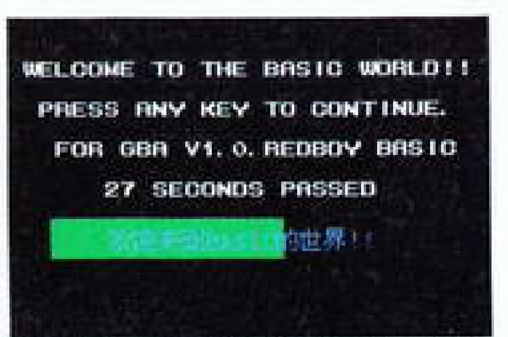

▲FC的兼容机现在仍随处可见。


▲掌机仿制控制成本是关键。

1.2 软件破解

软件破解也分为四种类型。第一种（S1型）是将游戏程序拷贝出来。游戏程序是存储于卡带之中，将其从卡带中拷贝到电脑上的过程称为Dump，从事这种行为的人称为Dumper。现在Dumper已经成为一个庞大的组织。每当GBA有新游戏出来，Dumper们总是可以在第一时间搞到游戏卡带，将游戏Dump到电脑，从网上提供给人们下载。

第二种形式（S2型）是开发可以在掌机平台运行的未经官方授权的软件。软件开发者通过破译掌机硬件构造和游戏程序代码，编写能够在掌机上运行的程序。这些程序包括一些游戏，也包括一些实用工具。因为GBA的程序用流行的C语言编程，所以从GBA开始，越来越多的个人加入到了GBA非官方软件开发上来。GBA软件之多可以用百家争鸣形容。FC模拟器、电子书软件、电子词典等等软件的出现，大大拓展了GBA的功能。这种类型的破解，在上世纪90年代中期就出现了。可以运行于GB主机上的《梦幻之星》、GBC上的《仙剑奇侠传》、《水浒神兽》等游戏都属于S2型破解。



▲Redboy让GBA有了运行Basic语言的功能。

第三种破解（S3型），是对官方出品的游戏或者软件进行破解。Cracker改变程序的代

码，以达到自己期望的运行效果。GBA上诸多的汉化游戏就属于这种类型的破解。同样，这种形式的破解在上世纪就已流行。大量的经典日文GB游戏被汉化，如《吞食天地》、《第二次机器人大战G》等。

S1、S2、S3型破解都需要对掌机平台程序开发有着相当程度的了解。它们之间的技术是共通的。

第四种破解（S4型），表现为可以在电脑上（目前主要是Windows平台）运行的掌机模拟器。这些掌机模拟器可以模拟掌机硬件的运行环境，运行从卡带中Dump的官方游戏还有非官方软件等等。让没有掌机的玩家在电脑上也可以感受乐趣。通常运行模拟器的硬件要比被模拟的硬件配置上高出数倍以上。所幸的是目前流行的电脑配置都比掌机性能高出一大截，即使是最新的NDS和PSP。一般模拟器开发者也需要获得详细硬件资料后才能开发代码。在上世纪由于电脑还不普及，所以GB模拟器没有造成很大影响。大家最熟知的掌机模拟器当属VisualBoyAdvance（简称VBA）。早在GBA发售的同年，VBA就能几乎完美地运行GBA游戏。当获得了掌机的核心资料后，开发一款模拟器并不是一件很困难的事情，像是VB、WS、NGP等掌机都有了功能不错的模拟器。

掌机硬件破解和软件破解是密不可分的。软件破解需要对硬件进行深入的了解。而同样，硬件破解也为软件破解提供了运行平台。



▲任天堂今年秋季发售的GBM将会延长GBA硬件的寿命。

二、深入了解掌机破解

掌机玩家的生活已经和破解密不可分。Cracker们究竟为什么从事破解行为？他们所要面对的问题又是什么？下面笔者将进行分析。

2.1 破解改变掌机玩家生活

掌机破解行为已经深入到了每个掌机玩家的生活之中。抛开盗版游戏卡带不说，我们很多掌机玩家已经离不开破解。比如掌机模拟器，以前我们玩游戏，都需要用卡带。而VBA出现以后，我们直接从电脑上就可以玩GBA游戏。如果觉得游戏好玩，我们可以去买卡带，不好玩则放弃。而用模拟器玩游戏还有很多好处，比如实时截图、录像、随时存储等等。烧录卡的出现也极具意义。非官方开发者编制的软件，可以直接拷贝到烧录卡运行。通过第三方软件，我们可以在GBA上看电子书、浏览图片，还可以玩FC、SFC的游戏。通过记忆棒我们可以备份游戏，不必担心游戏记忆会丢失。通过破解，我们掌机玩家获得了极大的便利，手中掌机的功能也增强了。

2.2 破解的名与利

Cracker从事的破解工作，更多的是一种个体行为。出于自己的爱好，对软件、硬件等进行非官方的改变。大部分的Cracker都是个人，不计报酬，他们的行为更多是出自精神层面，为了体现自我的价值。这实质上感觉有点乌托邦式的行为，在全世界却有着众多的拥护者。拿GBA来说，几乎全部的第三方软件都是免费的。像是开发过GBA上的FC、GB、SFC模拟器的Flubba，没有收取过一分钱。有些软件作者也不是没想到过收费，只是掌机软件方面是很难建立收费模式的。最大的弱点是软件容易被拷贝复制。只为名不为利，似乎成了大部分Cracker们的最好写照。

破解的利润主要来自于硬件。一旦Cracker和商人为了各自的利益走到一起，那么便产生了各种形式的破解硬件。风靡全国的GBA烧录卡便是如此合作的结晶。兼容卡、烧录卡以及非官方配件的生产商，都能获取一部分利润。笔者在2002年曾经买过某牌子的GBA烧录卡，当时256M的价格是1250元。而随着烧录卡厂商之间的竞争，在2004年，同样容量的烧录卡已经降到400元左右。除去成本下降的因素，还是能窥见其中的暴利。

应该说破解现在已经成为两个极端，一方面是有人甘愿奉献，分文不取；一方面是有人赚取了大把的利润。其中还有一些厂商，将汉化者们辛苦汉化的游戏制作成卡带从中牟

取利润，这就不能不说是一个道德问题了。

2.3 互联网对破解的影响

互联网的普及让信息传递更加迅速，破解者们的作品可以在一夜之间传遍世界。而BBS的出现，也让破解者们有了交流经验的园地。在Google搜一下，你可以搜索到很多介绍GBA软件开发的资料。笔者曾经和GBA RedBoy的作者BPNS攀谈过，他就是通过网络来获取了大量GBA的资源信息，在编程遇到困难时通过BBS发贴求助。作为玩家，则可以在第一时间玩到最新的GBA游戏，直接从网上获取各种GBA软件。网络不仅让破解者们之间能够迅速联系，共享资料，也能让用户最快地得到破解成果。正是因为网络的发展，才造就了如今掌机破解的繁荣。

2.4 成为一个合格破解者的条件

并不是任何人都可以充当掌机Cracker的角色。笔者认识一些从事掌机破解的朋友，在同他们的交往中，总结出四条成为合格破解者的条件。首先你应当对掌机有着绝对的兴趣，兴趣是最大的动力，特别是当没有金钱利益驱动的时候，兴趣显得尤为重要；其次，应该有良好的计算机硬件和软件知识，如果是计算机专业人才再好不过，对于C语言和汇编语言有着深程度的了解；另外，应当有充裕的时间，毕竟破解是一件非常费功夫的事情；最后，能够经常上网获取最新的信息，并能和别人通过沟通解决难题。看来，成为一个破解者并不是一件很容易的事情。同样破解者所从事的工作也值得我们尊重，特别是那些提供免费掌机软件的Cracker们。

2.5 破解涉及到的法律问题

法律是破解不得不正视的问题。如果破解行为侵害到了正规厂商的利益，那自然是法律所不允许的。比如游戏的Dump，还有D版卡带，都是硬件厂商打击的对象。最近就有一日本少年因在网络提供GBA游戏下载而被任天堂告上法庭，要求索赔13亿日元。在2002和2003年，任天堂在我国境内也曾经发起大规模的反盗版行动，重点就是GBA盗版卡带。

但是基于软件的破解，厂商一般都不会多加过问，这些一般都属于个人行为。在掌机上开发非官方软件，厂商一般都是持不鼓励的态度，只要没有侵犯到他们的既得利益，就不会有什么问题。有些软件为掌机增加了新功能，实际也对硬件销售有利。在我国，一些掌机软件还能得到法律保护。西安火星电子资讯有限公司曾为其在GBC上的游戏《口袋妖怪 银》（正式名称是：《西安火星口袋妖怪（银版）》）申请软件专利，证书编号是“陕DGY-2002-0048”。

三、次世代掌机的破解

次世代掌机破解的号角已经吹响，无论是NDS还是PSP都逃脱不了被破解的命运。

3.1 掌机破解历史

NDS和PSP出现以前，Cracker在掌机破解之路上基本一帆风顺。从1989年发售的GB掌机开始，一直到2004年11月推出的NDS（注：PSP是2004年12月发售的），所有的掌机都采用了卡带作为游戏存储媒介。任天堂、SNK、Bandai等掌机硬件制造商们，基本没采用很复杂的加密措施。在上世纪90年代，Cracker将主要的精力放在游戏卡带的破解和游戏的Dump上面。制造出和官方卡带一样的兼容卡带，并在其中存储游戏，掌机会不加辨别地加以运行。大量兼容卡带出现在市场上。在1996年左右，一些厂商开始尝试制作能够在GB上运行的游戏，后来2000年的时候，越来越多的GB游戏出现在上面。还有就是游戏翻译，很多精品GB、GBC游戏被汉化成中文。

在这里有一个现象不得不提，就是在GB、GBC流行时期，非官方的游戏非常多，但是工具软件方面却基本是空白。而到了GBA流行的时候，情况正好反过来，非官方的游戏很



▲无论是PSP还是NDS都难逃被破解的命运。

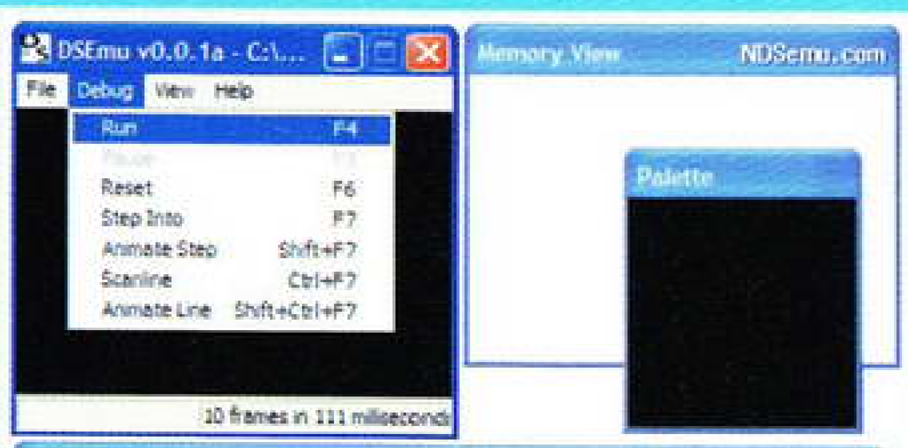
少，即使有，也是一些很小的试验作品。GBA上的非官方软件却非常多。在GB、GBC时期，从事破解行业的主要是一些有规模的公司。但到了GBA时代，主角却变成了个人或者小组。笔者认为原因有两个：一是，二者的开发环境不同。GB、GBC采用了8位的CPU，速度缓慢，不适合软件的开发。而GBA采用了32位RISC CPU，性能不俗，采用的C语言降低了程序编写的门槛；二是，GBA烧录卡的普及。烧录卡的出现，也让软件脱离了兼容卡带的束缚，用户下载以后拷贝到烧录卡就可以运行。国外产生曾经生产过GB、WS的烧录卡，但因为成本高、技术不成熟没有形成影响。GBA烧录卡的流行主要是托闪存记忆体价格的下降以及技术进步的福。

从2001年至2005年是掌机软、硬件破解的繁盛时期，GBA上涌现出了诸多破解成果。硬件方面有烧录卡、电影卡、数码相机、电视卡，软件方面则有电子书阅读、日汉英电子词典、MIDI音乐播放、PCE模拟器等等，可谓渗透到了GBA的方方面面。同时也让GBA成为极具性价比的掌机硬件。

掌机破解史可以看出对PSP和NDS的软硬件破解是迟早的事情。一方面，Cracker们总喜欢向更高的目标前进，喜欢做更有挑战性的事情。新掌机的出现无疑给他们提供一个新的展示舞台。另一方面，随着次世代掌机的普及，所凸现的利益也会巨大化。旧掌机的没落，新掌机的崛起，从事破解的厂商也会将重心逐渐转移。现在，对NDS和PSP的软、硬件破解已经取得诸多进展。

3.2 NDS的破解进程

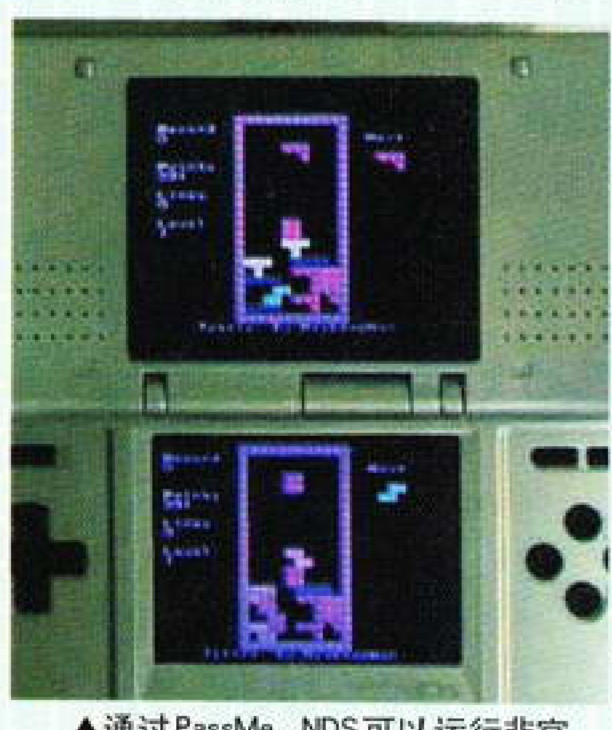
NDS的软件破解进程是两款次世代掌机中速度最快的。在NDS上出现了S1、S2、S4三种形式破解。《超级马里奥64DS》、《银河战士Prime：初猎》等NDS的游戏程序早在去年就被Dump出来，放到网上供人下载。NDS的软件开发环境仍旧非常友好，NDS上已经出现了大量的非官方软件，包括计算器等实用小工具，还有《俄罗斯方块》类的小游戏。NDS的模拟器也进步神速，目前已经有Hyper DS、Dualis、iDeaS和DSEmu四款软件出现。虽然均还不能运行商业游戏，但是已经能模拟NDS大部分的硬件机能，包括一些三维特效等等。Dualis、DSEmu还能运行非官方的NDS软件，并可以用鼠标模拟NDS的触摸屏。截稿前，iDeas有了突破性进展，已经能够播放《银河战士Prime：初猎》的开头动画。





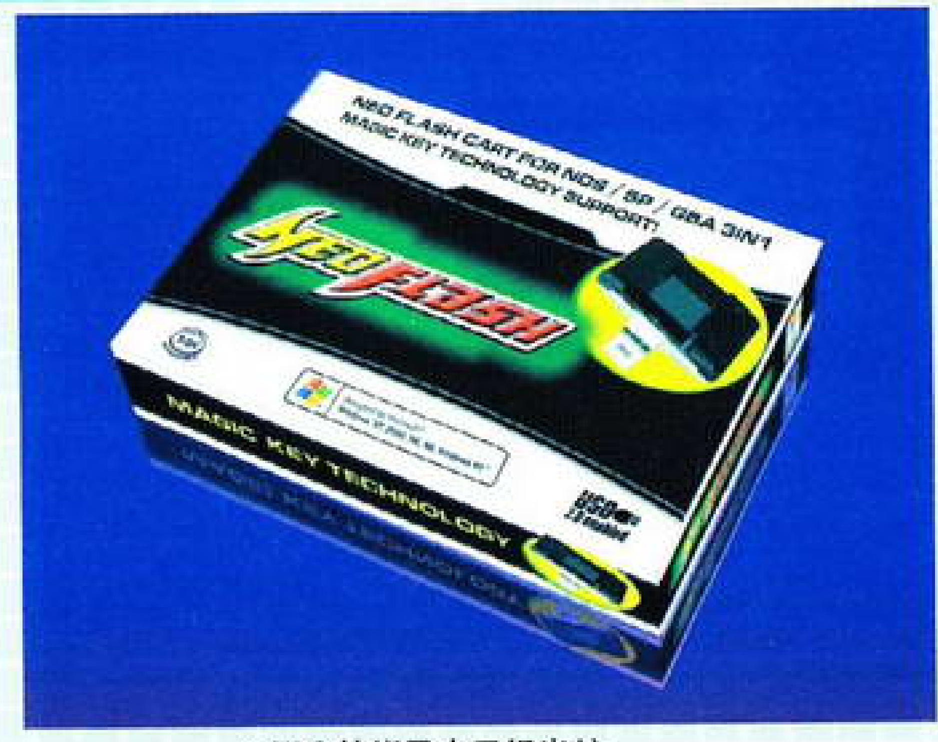
▲首个NDS上的模拟器DSEmu。

提到NDS的破解，就不得不提到PassMe。PassMe是存储于NDS卡带中的游戏和硬件之间的接口程序，有点类似当年任天堂给NES加入的AVS。NDS读取游戏代码时，会先读取NDS的PassMe，当PassMe正确后，才会继续读取后面的游戏代码，游戏可以正常运行。PassMe是NDS硬件破解的关键一步，最早的PassMe是一个小的硬件接口，在3月初国外甚至有组织定购了100块电路板制造PassMe。到了4月份，无线PassMe出现了，可以直接将PassMe刷入到NDS主机的内核中。原理是在电脑上安装可以识别NDS的驱动程序，然后通过无线网络将PassMe传入NDS。通过PassMe，我们可以在NDS主机上运行非官方的软件。



▲通过PassMe，NDS可以运行非官方软件。

NDS的硬件破解目前主要是H1型，即让NDS运行非官方的卡带。在5月份，NDS的烧录卡NEOFlash已经开始发售。512M容量的NeoFlash价格是199美元，而1G的价格在269美元。国外网站alienimports.net对其进行了评测，据称支持GBA和NDS两种模式，能够



▲NDS 的烧录卡已经出炉。

正常运行《超级马里奥 64DS》、《银河战士 Prime：初猎》试玩版两款游戏，只是烧录速度有点慢。

3.3 PSP 的破解进程

提到PSP 的破解，就不得不提PSP 硬件的独特性。PSP 是史上第一款采用光盘为媒体的掌上游戏机。因为光盘不能写入资料，索尼特地为 PSP 预留记忆棒插槽。游戏的记忆文件以及 MP3、电影等资料都是存在记忆棒上面。为了以后内核升级和游戏升级的方便，PSP 可以运行存储于记忆棒内的程序，为破解留下暗门。也就是说，实际上 PSP 的媒介为两个，一个是 UMD 光碟，另一个是索尼记忆棒。正因为记忆棒，让破解者们有了更大的施展空间。可以设计程序，在记忆棒上直接运行。从另一种角度说，记忆棒充当了烧录卡的角色。



▲PSP 实际上采用了双媒体。

PSP的破解在5月可谓厚积薄发，一大批第三方软件涌现出来。先是PSP上的GB模拟器，后来又是FC模拟器，接下来是SFC模拟器以及 NGP 模拟器，一个接着一个，让玩家惊喜不已。同时 PSP 上也出现了诸如计算机上的工具软件以及一些 MINI 游戏。

GB 模拟器是目前 PSP 上最完善的软件。能够通过记忆棒运行大部分 GB、GBC 游戏 ROM 文件。最新的 1.1 可以自动生产记忆文件，还提升了速度，基本能够以全速运行游戏。但这个模拟器只能在 V1.0 版本的内核上运行。大部分玩家手中的 PSP 内核都已经升级到了 V1.5。索尼在 5 月中旬更是放出了最新的V 1.51的内核。V1.0版本的内核没有对记忆棒文件是否为官方程序做检测，而以后的内核已经有了加密检测设定。

在游戏 Dump 方面，已经有组织破解了 UMD光碟，将其中的文件全数拷贝出来。PSP 的UMD光碟采用标准的ISO9669格式。当然，这些文件是不能拷贝到记忆棒进行运行的。现在网上已经出现了《山脊赛车》、《恶魔战士》等 ROM 的下载。



▲PSP 上的 GB 模拟器日趋完善。

四、次世代掌机破解前瞻

随着时间的推进，越来越多的次世代掌机破解成果会出炉，我们玩家所要做的只是等待。

4.1 NDS 破解前瞻

从目前看来，Cracker们已经完全掌握了 NDS 的硬件和软件的核心资料。NDS 的烧录卡要做的就是完善兼容性，并且降低成本。毕竟高达 199 美元的配件对掌机来说实在太贵了。这回的现象比较有意思，历史上都是先有兼容卡带，然后才会有烧录卡。NDS反其道而行之的主要原因是，GBA 烧录卡的热卖让厂商看到了未来的发展趋势。而且现在电脑和网络非常普及，从网上下载游戏烧录很方便，一次投资、多次使用也适应了诸多玩家的消费心理。笔者认为，NDS可能不会出现兼容卡带，而是直接一步到位到烧录卡时代。随着 NDS 的普及，相关的配件比如金手指相机等

肯定都会出现。当然，要让设备生产商觉得有利润可图，他们才会投入生产。改变硬件的破解在近期也不需要在上面添加什么新功能。至于仿制硬件，从GBA就可以看出来，在很长一段时间内都不会出现。NDS 的 ARM9 处理器还有 26 万色以及触摸屏不是一般的街头工厂能够生产出来的，就算能够生产，成本也绝不可能达到任天堂的那么低。

软件方面，目前NDS上被Dump的游戏还不多，以后可能会像GBA一样，每一部游戏都会提供到网络下载。而 NDS 的软件也会越来越成熟，一些功能齐全的软件会出现。而新软件将会充分用到触摸屏的功能。笔者最看好的是手写输入，未来发售的IDS可能会加入中文手写功能，拭目以待中。至于NDS 的模拟器，出现能完全运行商业游戏的版本是迟早的问题。但笔者认为，NDS上的很多游戏都需要用到触摸屏，虽然现在的模拟器用鼠标来模拟触控笔的操作，但实际上感觉却完全不一样。NDS 模拟器的下场可能和VB模拟器一样，想体验真实的游戏感觉，还是买实物比较好。



▲ NDS 上的非官方软件越来越多。

4.2 PSP 破解前瞻

UMD 是特制的光碟，想仿制的话，得改造现有的生产线。不过NGC 8CM兼容光碟的出现还是让大家看到了曙光。PSP 对光碟游戏采用了 128 BIT 的加密算法，非常难以破译。现在的网上银行也是采用了如此的算法。即使破译，在PSP 上运行兼容光碟游戏，也应该需要安装类似 PS2 直读的硬件。在PSP这么精密的机器上安装直读，难度可想而知。可以说 H3 形式的破解还是很有可能运用到PSP 身上的。

当然，另一个捷径就是将游戏文件拷贝到PSP 的记忆棒上，通过记忆棒运行，这可以通过修改PSP 的内核升级程序来实现。有两个问题，一是记忆棒的容量有限，目前流行的是512M的记忆棒，1G的记忆棒售价过千，对玩家是不小的负担。而UMD 光碟的最大容量是1.8G，需要2G容量的记忆棒才算完美；其二是，索尼在不断的升级内核，其中一个目的就是抵抗盗版的侵袭。以后的PSP 游戏将强制运行在某个版本的内核之上。那样的话，索尼将会和破解者们展开一场内核竞速战。索尼先发布内核，然后Cracker 发布修改后的内核，索尼再发布反破解的内核……如此循环。



▲记忆棒在破解中起到了烧录卡的作用。

PSP 的性能非常强大，因此大家都给予厚望，期待在上面能够诞生更加强大的软件，特别是其他机种的模拟器。相信以后包括FC、GB、GBA、SFC、MD 等机种的模拟器都会出现在PSP 上。另外，甚至可能出现PS的模拟器以及街机游戏模拟器。

破解可谓一把双刃剑，既可以造福玩家，也有可能损害游戏商的利益。次世代掌机将是破解者们的乐园，而掌机玩家也能通过破解享受到更多的乐趣。笔者一直比较拥护的是软件方面的破解，毕竟在掌机上看书、玩其他游戏机的游戏是一件再有趣不过的事情。无论是PSP 还是NDS，都将成为集多种功能于一体的娱乐机器。

后续：因为所搜集到的资料不多，也没有类似的文章可以借鉴，所以本文的写作异常困难。幸亏途中得到不少人的鼓励，最终成稿。笔者学识有限，错误在所难免，希望有高手不吝赐教。也希望看完本文后，各位读者能够摘掉有色眼睛，消除对破解的成见。笔者一直在思考的是，在科学技术快速进步的今天，我们究竟应该做的是什么呢？

千里之行第一步

——NDS烧录卡NEO FLASH DS评测



编 马修

前几辑和大家联系报道了NDS烧录卡后引起不少玩家的好奇，经过几个月的漫长等待，终于把这个盼望已久的卡等来了。作为国内NDS烧录卡的第一次测试报道，mine深知此次测试的分量，因此会给大家带来一个详实的报道。就目前mine所知，NEO FLASH DS并没有在国内销售，而且在国外也只是预定而没有真正的放上柜台，因此这套卡可以说是“珍品”了，同时这里感谢厂家提供的目前国内惟一一套测试设备。由于目前厂家并没有在国内销售的意愿，因此厂家名称也不便透露，还请各位看家理解。



硬 件

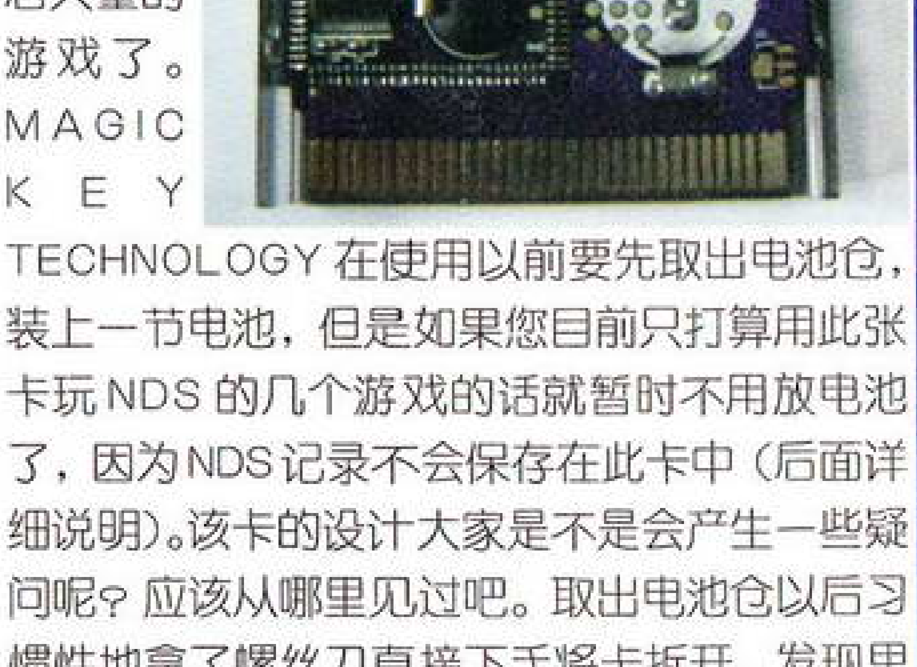


收到卡以后，发现包装意外小巧，整个小纸盒里面放得严严实实，几乎找不到一点空隙。大家从照片上可以看见，盒子里面从上到下整整装了三层。把里面东西全部都取出来以后，主要硬件一共是四种：一个烧录器（USB SLIM LOADER Ⅲ）、一张GBA卡形状的烧录卡（MAGIC KEY TECHNOLOGY）、一个引导卡（NDS MAGIC KEY）和一条USB延长线，除此之外还有一张8厘米的软件光盘和三块高性能电池及一张备用贴纸。



该套产品附带的烧录卡是512Mb的，因为NDS游戏目前最大容量目前都在256M左右徘徊，在游戏不使用大量动画的前提下，该卡已经足够应付以后大量的游戏了。





MAGIC KEY TECHNOLOGY在使用以前要先取出电池仓，装上一节电池，但是如果您目前只打算用此张卡玩NDS的几个游戏的话就暂时不用放电池了，因为NDS记录不会保存在此卡中（后面详细说明）。该卡的设计大家是不是会产生一些疑问呢？应该从哪里见过吧。取出电池仓以后习惯性地拿了螺丝刀直接下手将卡拆开，发现里面的构造和国内某烧录厂家的卡完全一样，总之在硬件上看不出有什么差别，说不定真有什么共通性。



NDS MAGIC KEY，也就是引导卡是这套产品的核心部件，和以前网上出现的PassME一样，只是增加了一个漂亮的外壳包裹起来。产品一头和NDS卡一样，不过



要比NDS卡稍微长上一点，因为NDS卡槽的特殊性，所以这样设计是为了可以插入和弹出。另一头连接的是一个长方形的大头，上面有一个数据读取灯，在读取数据的时候会不断闪烁，这个部分是要插入一张NDS卡的。由于要经常读取卡中的特殊信息，一旦读取失败就会死机，这也说明NDS MAGIC KEY并没有破解完全，所以还要依赖NDS卡的帮助实现游戏。插入NDS卡的另一个目的前面已经说过了，就是为了存档。把NDS MAGIC KEY插到主机上以后就会露出一个大头，不过当翻开主机游戏的时候并不会看到这个东西，只是携带的时候麻烦一点，要取下来保存。玩游戏以前要先找一张NDS卡，插到NDS MAGIC KEY上面，值得注意的是，由于NDS卡是直接插进NDS MAGIC KEY的，并没有卡住的保险，所以经常弄得拔NDS卡时，也习惯地把NDS MAGIC KEY一起拔出来（NDS主机卡槽有保险），我就是差点把NDS卡槽内的保险栓弄断，一下子两个都拔，忘记先按一下了，实际上，在NDS MAGIC KEY插在主机上时候可以轻松地拔插上面的NDS卡，不会对插在主机上的NDS MAGIC KEY造成影响。不过在NDS主机盖着盖子的时候，这个插上NDS卡的NDS MAGIC KEY确实有些扎眼，美观方面欠缺一些。大家看照片就明白了，硬件方面就是这些，下面进行软件测试。





测试

NDS游戏烧录测试

测试用PC：P4 2.4 256MDDR XP SP2

测试主机：日版银色NDS

测试游戏：《马里奥64DS》（美版）、《银河战士》试玩版、《直感一笔画》、《陨石大战》

测试NDS卡：《马里奥64DS》（日版）

在开始以前，我先是把烧录卡装到了NDS上，然后把NDS MAGIC KEY和NDS卡也一同插到主机上，开机以后出现版权信息，值得注意的是开机后并不会像以前那样出现任天堂使用说明以后要按一下键或屏幕才进入，而是直接运行卡的东西，就像主机设置中的自动运行游戏功能一样，不会进入主机设定画面。接着是安装软件，本次使用的并不是光盘中带的软件，由于官方已经升级，所以是直接下载的0.90版本的Neo Power Kit V0.9（目前已经升级到0.91版）。软件直接安装运行，不可以自己选择安装路径，安装完毕以后插上USB SLIM LOADER Ⅲ，系统找到硬件以后选择安装路径内USB Driver文件夹中驱动文件即可，这次安装显得非常轻松，并没有遇到麻烦。全部搞定后运行桌面上的NEO Power Kit





图标，启动软件。启动软件以后，发现软件是英文的，这个是理所当然的了，人家在国外发售嘛，不过在语言选择那里却发现另一种语言，点了一下软件全部变成中文操作了，这着实让我很意外，看来在国内销售是早晚的事情，而且不会太久。软件比较明了，使用过烧录卡的玩家一看就能明白，不过要是启动软件以后再插烧录卡的话需要刷新一下才能显示，软件自己不会刷新。

由于开始并不清楚是否支持合卡，于是把几个NDS游戏全部添加并运行，不过遗憾的是只能运行第一个游戏，即目前并不支持合卡，不过既然可以烧录，合卡还是有可能实现的。首先烧录的是《银河战士》DEMO，这个游戏是128M，烧录时间一共使用了336秒，时间真是非常长，当华丽的片头动画显示出来的时候真是非常的激动，这是NDS烧录卡运行的第一个NDS游戏！片头播放完进入游戏，在游戏中几个模式都可以使用，我分别玩了时间限定和杀敌两个模式，游戏中运行非常流畅，没有一点拖慢的痕迹，在时间限定模式中，我更是多次顺利通关，也没有遇到死机的现象，说明运行还是很完美的，不过在杀敌模式中，原地不动等待出现结束画面然后选择再次游戏时，就有可能死机，不过概率很小，连续玩几十次只出现过一次，只要重新开机即可。在图片中大家可以看见，主机正插着NDS MAGIC KEY运行着《银河战士》DEMO版。









测试的第二个游戏是《陨石大战》，同样也是一个演示版本，游戏只有试玩和对战两个模式，但是由于只有一台机器，没有测试过对战功能，不过在进入此模式后，主机会开始搜索其他用户，这点说明完全可以实现多人游戏。在试玩模式中，游戏同样运行得非常完美，一玩就被这个游戏吸引上了，和GF两人轮流玩了好久，而且一次死机现象也没有发生。



接着第三个游戏是美版《超级马里奥64DS》，由于使用的NDS卡也是同一个游戏，只是语言不同而已，这让测试比其他游戏又多了一项存档兼容的检测。游戏中没有发现死机现象，而且以前我在《超级马里奥64DS》的日版NDS卡上的记录，也同样可以在美版上使用，只是语言有差别而已。而且使用烧录卡的游戏也同样可以接着以前的记录继续游戏和存档。游戏中的所有模式都可以正常运行，并没有感觉到和NDS卡有什么差别。从以上几点可以明白，以后运行NDS其他完全版游戏完全不是问题。



在运行《直感一笔画》的时候出现了一点意外，就是无论烧录了几次运行都是白屏，重新下载了ROM也是枉然，不过在官方提供的照



片中可以看见使用《银河战士》的试玩卡可以运行这个游戏，这表明好像在兼容方面还有一点问题，大家最好去搞个《银河战士》好了，因为NDS MAGIC KEY一开始制作的时候就是使用《银河战士》的。现在二手市场上一块这种卡只有50元左右，很划算的。在测试中如果只插MAGIC KEY TECHNOLOGY的话，原先GBA卡信息栏会出现有别GBA卡的文字，这个以前在介绍G6时也有类似照片，原理应该是一样的。不过虽然显示卡口内有卡，但是却不能运行，由此可见NDS的GBA口还可以插不少的东西。经过对以上几个游戏的测试，发现NEO FLASH DS已经很成熟了，运行游戏非常完美，和NDS卡没有什么区别，只不过在存档方面有些问题需要解决。游戏中存档都需要插在NDS MAGIC KEY上的NDS卡来提供空间，然而尽管NDS卡现在都是提供了芯片存档，但是存档格式还是有不少类型，因此就有了一个兼容的问题。由于现在可试ROM有限，因此这个问题暂时还不明显，不过随着ROM的不断放出，这个问题可能就会慢慢浮出水面。想要购买NEO FLASH DS的玩家建议购买像《银河战士》这样的二手试玩游戏，毕竟其他游戏存档被覆盖掉是很痛苦的，买一张试玩卡当记忆卡就成，而且价格很便宜。在游戏使用时间上，由于要同时读取两张卡，所以耗电量大增，使用《银河战士》的时候，游戏时间只有4个小时，看来这个问题是以后NDS烧录卡的通病了，除非出现直接在NDS插槽内运行的烧录卡才有可能打破这个实质性的问题。



兼容和模拟测试

为了验证MAGIC KEY TECHNOLOGY到底是不是和普通GBA烧录卡有区别，我分别使用了数个厂家的烧录卡进行测试，发现目前只有XG的2005系列烧录卡可以和MAGIC KEY TECHNOLOGY兼容，并可以实现NDS游戏烧录并运行，而和XG2TURBO 2005可以兼容的XG2 Pro卡也同样可以烧录并运行，看来已经购买这两种烧录卡的玩家要享福了，只要配合以后发售的NDS MAGIC KEY就可以协同使用了。而目前看，一定时间内NDS游戏不会超过N64的最大游戏容量256M，除非是加入大量的动画，烧录《超级马里奥64DS》也不过128M而已。

NEO FLASH DS的MAGIC KEY TECHNOLOGY，由于本身就是一个GBA烧录卡，因此烧录GBA游戏的一些功能就更是无可厚非的了。而且软件也可以直接烧录FC、GB、PCE等ROM，当然GBA游戏是更能支持了。



在使用的时候需要先运行桌面的GBA Mode，这样就可以烧录合卡了，如果转换成烧录NDS游戏的话就再运行一下NDS Mode。

用了8秒烧录了一个FC《超级魂斗罗》，不过注意在运行NDS以外的其他游戏时，要把KEY TECHNOLOGY取下来，不然是不成的。运行的时候也是单卡，在游戏之前却意外发现一个大家熟悉的LOGO。游戏中可以像GBA上的FC模拟器一样即时存档和读取（其实就是直接运行模拟器和ROM），并没有不一样的地方。





GB游戏烧的是《口袋妖怪 红》，使用了14秒烧录完成。看到这个当年玩过1000小时



以上的游戏出现在NDS上时，真是非常感动。而且模拟速度100%，没有拖慢现象。虽然模拟器中的游戏不能保存记忆，但是可以通过模拟器进行即时存档，总算把NDS上不能玩GB卡的遗憾给取消了，怀旧的兄弟们不要犹豫了，去寻找以往的感动吧。



PCE游戏使用的是《炸弹人》，总共花了8秒的时间烧录。游戏运行也很不错，可以通过模拟器进行即时存档。通过上面大家可以看到运行几个模拟器都很完美，并没有和GBA烧录卡有什么本质区别，惟一的不同的只是现在烧录软件本身还不支持模拟器合卡而已。

使用NEO Power Kit烧录256M的GBA游戏时一共使用了745秒；128M游戏速度和烧录128M的NDS游戏一样366秒；烧录64M游戏的速度是173秒。

笔者分别烧录了《口袋妖怪·红宝石》、《最终幻想战略版A》、《恶魔城 晓月圆舞曲》、《我们的太阳》四个游戏，运行和存档分别都没有问题，对一些玩家自己制作的非游戏ROM支持也不错，没有遇到什么问题，可以说这也是一套不错的GBA烧录卡。

因为XG2Turbo 2005、XG2 Pro系列烧录卡可以和MAGIC KEY TECHNOLOGY兼容，于是按此倒推，那么把MAGIC KEY TECHNOLOGY使用另外两套兼容烧录卡的软件进行烧录会如何呢？首先使用支持压缩功能的XG2 Pro V0.8软件进行，刷新卡后先是检测不到卡，在插好卡的情况下直接使用格式化，就执行了，格式化以后发现卡被认成是256M的XG2 Pro卡，开始烧录！首先烧录的第一个GBA游戏使用压缩，而另一个不使用压缩，但是都用SMS功能，最后结果是不仅可以合卡，而且还能运行，只不过由于硬件不同不能玩压缩的游戏而已。在使用XG2Turbo 2005的软件USB Slim Burner烧录的时候也是要先格式化卡，结果同样可以使用并游戏，由此可见，这几套卡的共通性相当的高。经过测试，烧录的游戏都可以完美地存档，没有任何问题。

使用评价

目前NEO FLASH DS的优点是可以实现所有NDS游戏ROM的烧录和使用，比较完美地实现了NDS游戏功能。在当成GBA烧录卡的时候，支持目前GBA游戏的所有存档，且非常完美，支持各种GBA游戏，可以直接烧录FC、GB、PCE游戏，不需要玩家繁琐的转换。可以兼容XG2TURBO 2005和XG2 Pro卡，并且软件之间可以相互通用，为以后要购买的玩家节省了开支。

不过作为先行者，缺点也还是有的，首先是玩NDS游戏时由于读取两块卡的内容使得耗电量实增，NDS MAGIC KEY的兼容性还有待提高，必须要用NDS游戏卡来提供烧录游戏的存档空间，ROM过少等都是现在的弊端。在玩GBA和模拟器的游戏时原程序需要转换程序才能使用合卡，不能在NDS模式下烧录GBA合卡，使得512M卡在用烧GBA游戏时也不能合理的利用空间，烧录速度过慢也有待提高。

由于卡刚出现不久，软件版本也不高，因此软件方面应该还有很大的改进空间，像SMS等功能完全可以通过软件来实现，只是目前没有增加此功能，不过在配合使用非正式的XG2TURBO 2005和XG2 Pro的烧录软件，不仅可以提高烧录速度，还可以使用SMS等功能，就是软件相互转换起来麻烦一点；NDS MAGIC KEY的外壳同样有待改善，希望能设置保险，不然轻轻一压就很容易让NDS MAGIC KEY弹出NDS的卡槽，要用保险来让NDS MAGIC KEY和NDS主机本体吻合，去掉因为要拔卡而多出来的那个空隙；另外就是希望NDS游戏ROM能够快一点增加，不然以目前的ROM，就是再先进的NDS烧录卡也不能打动玩家，毕竟买烧录卡是为了玩游戏的。

以上就是本次对NEO FLASH DS的全部测试结果，相信大家应该没有不明白的地方了，如果NEO FLASH DS又有什么新动态的话，mine会继续给大家带来第一手资料。

NDS烧录产品访谈（续报三）

从追踪NDS烧录报道至今，短短一个多月的时间，NDS烧录卡已经上市了。烧录市场从来都是群雄争霸的地方，更何况在NDS烧录市场的雏形期？因此，除了对已有的烧录卡进行评测，对于开发中的知名品牌，我们也仍将继续追踪报道，欢迎大家的关注与支持。闲言到此，下面就请gokumine继续给我们做有关NDS烧录卡的相关报道。

一、厂商访谈

由于五一节假日的缘故，本次的访谈没有及时和大家见面，mine在此对各位期待的玩家深表歉意。对于NEO FLASH卡带由于本期就有测试，这里就不多说了，次此主要是针对“逸趣公司”的产品。最近一段时间在国外一些购物网站上，已经开始销售或者预定NDS相关烧录卡了，其中以Neo Flash NDS Linker为先锋，已经开始正式销售其产品，并已经附带运行NDS游戏的全套产品，不过价格却是让人不寒而栗，仅512M的卡带就要200美元，1G容量更是高达270美元。过高的价格同样也出现在G6 Flash上，目前G6 Flash最大容量已经到了4G，价格是250美元，1G的容量是110美元，虽然表面上看还“可以”让大家接受，不过目前销售的G6 Flash是没有实现NDS游戏功能和电影卡功能的GBA烧录卡而已，要增加那些最终的功能还要购买以后发售的NDS引导卡。相比之下发现价格也是高得可怕。



▲几乎可以说是天价的G6卡带。

目前就G6 Flash、电影卡3代（以下称G6和M3）以及正在和任天堂谈判中的MP4对厂家进行了一下简单的采访。

gokumine（以下简称mine）： 你好，五一长假终于过去了，请谈一谈G6的近况吧，当初不是说过大约在5月份会完工吗？

JYX： M3的PCB正在做，大约5月16日前可出来，我们已测试过，M3的PCB应没有问题了。由于G6的PCB可走线的位置不多，PCB好像有些电器特性的问题。虽然我们之前已测试过sample底板，但现在还有些不同问题出现及不稳定，所以暂时还未能确定这批做出来的G6 PCB能否生产，我们现在需要多做10片样品作测试，再决定情况。如顺利的话M3及G6可同时在这个月内推出，不然M3会比G6更早推出。

mine： 原来如此，不过看国外站上G6已经有明码标价了，这个确实已经在国外销售了吗？

JYX： 那个是没有电影卡功能的G6。

mine： 那样的话就是说G6以后还会有几种不同的版本一起发售吗？

JYX： 据目前Flash Card形势来分析，我们即将推出的G6及M3肯定是最理想的Flash Card产品，现时最大的对手，除SC外就是NEO Flash，因为在宣传上，他标榜能玩NDS的游戏，我们的PassMe模具正在做，如果NEO Flash只是能作NDS develop的用途并不能玩NDS的游戏，当模具完成后，我们也可照样推出相同产品，否则我们必须要尽快完成NDS GAME的开发，因为现时绝大部分的人正等待着NDS BACKUP产品，我们虽然还未开始这方面的开发，但我们也有信心可以完成，只是时间的迟早问题。我有朋友在这几天能拿到NEO Flash样品，到时我们会有更清楚的了解。



▲G6电路板背面。



▲G6电路板正面。

mine： 既然如此，那谈谈对竞争对手SC的一些看法吧。

JYX： 我们现时的产品比SC优胜，但SC的优点也是显而易见的，最重要是SC的成本便宜，销售的价格也便宜，而且已有一些已往的

支持者。最重要是看有没有利润及能否销售出去，所以我们在各方面的宣传推广是比较重要，如注意售价不能太高，特别是M3。国内对产品的价格比较着重，而国外更看重的是产品的品质，最担心是产品的质量不好，会产生一些售后问题，所以我们打算分国内版本及国外版本，而国内版本(简体)的价格，会比国外版本更加便宜。

mine： 那么两个版本价格不同会对硬件造成什么不同的后果吗？也就是说会不会有玩家担心的在材料、质量等方面要比国外版本低呢？

JYX： 这个不会，我们会用国外的利润来弥补国内的利润差，就像现在的电影卡2代一样，国内的服务支持所需要的巨大资金投入均来自国外电影卡的销售利润。

mine： 这就放心了。现在NDS烧录卡面临的最大难题就是ROM，你们现在怎么能够在推出的时候有大量的ROM呢？因为没有ROM只有卡带基本上发挥不出实际的用途。我也曾经和别的烧录卡的开发人员聊过，他们普遍认为国内不可能有人完成NDS游戏的完美导出，你怎么认为？

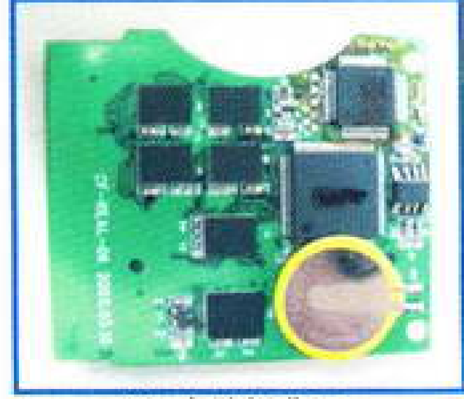
JYX： 因为G6和M3不同于其他同类产品，其多媒体性优于以往产品，加之以前的资源积累，我们可以保证产品上市初期，尤其是在GBA向NDS的过渡期，产品具有足够的吸引力并满足大部分用户的需求。至于所倡导的NDS烧录功能，我们已经做了充分的准备，可以在后期进行功能的补充和完善。由于NDS的卡带加密技术确实先进，导出确实存在相当难度，而且NDS游戏的防盗校验机制也会不时作用导致没有检查到使用正版卡带而进入死机状态。我认为无论怎样，这个都会被克服，而我们的最大意图是利用NDS平台的强大机能来开发属于自己的更好的电影卡功能及PDA功能，而不是为烧录游戏才这样做。

mine： 不过还是衷心期待早日把NDS的加密搞定，因为很多玩家的目的是为了玩NDS游戏，毕竟NDS的游戏价格太高了。前段时间G6测试推迟说是怕影响和任天堂的谈判，可以透露一下谈判的细节吗？

JYX： 谈判的内容主要是针对电影卡的MP4产品，因为产品本身具有相当强大的功能，可以完全作为多媒体播放终端使用，因此用于对抗PSP的电影播放是一个不错的利器。MP4本身兼容各种标准的AVI文件，还支持MP3、WMA的音乐文件，带多语种外挂字幕功能，录音功能除了具备外录功能，还具备同CD机、MP3、MD等设备连接进行MP3的立体声转录功能，同电视连接可以进行水平最高720线的高清晰回放，利用配备的专用遥控器可以方便自如地进行远程操作，对NDS的功能扩展性非常有帮助，目前正在通过日本的公司与任天堂进行初步的谈判，希望通过努力获得认证和授权，这是对双方都很有好处的事情，所以在竭尽全力。目前任天堂的态度只是对产品看好，还没有明确表示或暗示是否会接受我们的要求，这需要进一步的磨合。

mine： 其实MP4在很大程度上也和任天堂的"播放君"类似，不担心任天堂会为了自己的利益而不允许MP4上市吗？

JYX： 这个很难说，其实Playin的功能如果真和电影卡的MP4产品比，相差很大。此外，由于Playin无法对应NDS的大屏幕及双屏，因此很具有局限性。我们也经过全方位的详细比较，结论是我们的产品优势更为明显，而Playin的游戏其实很一般，还不如FC的游戏，根本不值得一提，这样我想他们也会考虑的。当然对于任天堂那些高层的想法，我们也许很难捉摸透的。


▲M3电路板背面。


▲M3电路板正面。

mine： 目前转换软件做得如何了？这个可是实现电影功能的最大本钱啊。

JYX： 软件方面，MP4电影卡主要是继续完成各种功能的软件开发，因为不断考虑加入新功能，如后期加入的视频输出、遥控器等，这些就必须对新功能进行软件的编写。G6主要是由于集成度太高导致了电器性的干扰，重新绘制电路板方案解决问题即可，软件开发已经基本完成，对于NDS的扩展已经作了充分的准备，不会因此而出现上市再回收卡带的情况。M3的游戏支持部分也都完成，总体进展顺利。所有新产品要兼容的新水晶引擎也开发完成，进入

最后的内部测试阶段，新的DVD转换软件也使得对DVD的音轨、字幕控制等成为可能，一些辅助选项和改进的算法也使得过去较小的看不清楚的字幕现在也可以看得很清楚，当然太小的就不可能了。转换速度可以轻松控制在1：1以内，并保持了画质和压缩比，这些都是视频转换处理的飞越。新水晶引擎还处在测试阶段，我们希望在软件发布时尽可能避免可能产生的问题。目前电影卡1代、2代产品所使用的水晶引擎也会吸收新水晶引擎的众多优点，从而达到尽善尽美。


▲MP4的前身就是这个东西——AV转接器

mine：现在国内销售版本卡带的价格定了吗？我看国外站的销售价格都很高，4G的卡要2000元人民币左右。

JYX：这个目前还不知道，但是肯定会比国外便宜。

mine：那就好啊，看了国外的价格不少玩家表示都承受不起。

JYX：所以，对价格的控制我们会进行周密的考虑和安排，并尽可能利用国内的优势做好各种服务支持，不断提升产品的价值。

二、总结及其他

目前，笔者还从"逸趣公司"创始人YIFEI那里了解到，MP4已经准备加入支持电影卡的相关功能，而且比以前的版本增加了电视输出功能，通过AV线可以把画面输出到电视机上。尽管现在厂家的产品也都上好了弦，但是ROM问题一天不解决就会有更多的麻烦，买了烧录卡却没有游戏烧怎么说也是有些讽刺。不管是国内也好，国外也好，现在最主要的就是早日完成对NDS卡带的破解，放出更多的NDS的ROM，只有这样才能使得NDS烧录卡更加有吸引力。

本次得到了官方的卡带内部构造图，大家可以看到G6和M3的内部。可以看板子上到处都是各种芯片，而从M3的图片上看可以发现是以电影卡二代的外形发展的，最终成品应该会和电影卡二代差不多的。除了得到的内部构造图外，本次还得到了官方的一个G6的PDA功能的软件的DEMO版。


▲DEMO版的界面。

首先，这个DEMO版本取消了存档功能，这是为了防止被其他厂家直接利用。这个DEMO一共实现了9种功能，比较有特色的有电话簿、画图工具、电子词典这几个。在电话簿中，玩家不仅可以输入要存的电话号码，还可以保存人物的地址、邮件等信息，方便随时查询，并不像以前那样需要用工具在电脑上制作好再烧到卡里面；而画图工具更是独创功能，玩家可以按照自己的意愿随意绘画，不过由于方向键和手写笔不一样，因此只能画一些直线而不能实现曲线的线条，不过为了美观，工具中自带了不少的图片，可以自己任意使用，基本上和PC系统自带的画图板一样；电子词典其实并不是什么新的功能，不过这次除了以前的那些英汉、汉日词典以外，还首次加入了中文词典，这个也是一大创举，让掌机课堂使用率爆增。除了以上几个主要功能以外，还有诸如万年历、计算器、看小说、二进制和十六进制转换……诸多功能，相信随着产品的不断完善，最终产品一定会给大家一个满意的答案。预计本月底将进行G6的详细测试，请大家多多关注！


▲电话簿界面。


▲这就是画图工具了。




▲新加入的中文词典功能。

文 江西恐龙 编 马修

五月下旬掌机市场扫描

PSP的售价维持着一个稳定的下滑局面。从半年前的天价5000元，到上个月的2000元，再到半个月前的1940元，PSP的降价速度呈现递减状态。由于官方的24800日元售价相当透明地摆在大家面前，所以在官方宣布降价之前，PSP想突破1900元的底线似乎已经显得不太可能了，惟一可能的，只是保持在1950元左右徘徊，碰到缺货短货期，售价还有回升的可能。

初版PSP难觅踪影，行货iDS即将发售

目前广州豪华版PSP保持在1920元左右，游戏售价基本上都在320元左右，比如美版《山脊赛车》、《Wipeout Pure》以及刚出的《ATV赛车》，开价都是320元；《刀锋兄弟会》由于补货充足，售价终于从480元跌到360元，想入手的玩家可以安心购入了，不过笔者建议大家在购买游戏之前最好多看看《掌机王SP》上的介绍文章，看看这款游戏到底适不适合自己，笔者的有一位朋友就是以480元购入《刀锋兄弟会》的，买回家玩了之后才发现并不是自己很喜欢玩的那种……

5月发生了一件轰动掌机界的事情，一位日本玩家开发出了数款针对1.0版PSP使用的模拟器。到本文截稿为止，等多种模拟器及BMP图片浏览器、文本阅读器……由于只对应初版的PSP，一时间不少人都担忧1.0版PSP会因此涨价。不过目前很多游戏店BOSS均表示不知道有PSP模拟器这回事，再说1.0版PSP早已停产，如果连货都进不到，何来抬价？

我们再来看看NDS方面，NDS的售价仍旧保持在1080元的价位，不过这个价格是日版的价格，因为购买日版就必须另外花钱买变压器，而直接购买港版的话则要贵20元，也就是1100元。其实笔者还是建议大家买港版，毕竟省了多买一个变压器的麻烦。目前日版NDS杂颜色方面有多种选择，不过笔者上次预测的“各种颜色售价均为1100”显然有些错误，很多商家都刻意调高“有色类”NDS的价格，其售价大约在1150～1200元之间，比如粉红色NDS的价格就要1200元。甚至笔者在多家店铺里都没有看到“有色版”NDS，因为销量不是很好，商家担心进多了货卖不掉。想买的玩家注意别被宰就行，颜色这东西就是那浮云啊……

行货神游iDS一直是我们关注的重点。目前笔者得到一些内幕消息，由于游戏审查上出现的问题，很多首发游戏都没有被国家批下来，因此iDS的发售日将由原计划的5月延期到6月或者7月(最新一条消息称将于六一儿童节发售)，主机售价有可能在1200～1300元左右，游戏可能要两三百元。具体情况笔者还不是很了解，不管如何，支持行货都一直是我们期望的，希望iDS尽早发售，而我们也可以安心地玩上中文游戏了。

GBA SP售价稳定在650元左右，变动很小；水货SP售价低于600元，GBA售价低于500元，广州这两种都为翻新机价格。

有玩家抱怨说在掌机行情里看不到WS、NGP、GB等古董机的行情介绍，下期我收集些资料再向大家介绍，敬请期待。

各地掌机价格表

以下所有参考价格中，单位为元，除特别注明（带游戏）的以外，其余都是不带游戏的价格。各地进货渠道不同，价格上肯定有所差异，因此以下价格仅供参考之用。同时，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDS	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1920	—	1080	650左右	600
山西太原	逸豪电玩	2020	1820	1130（新颜色1180）	640	635
广东深圳	久圣电玩	1980	—	1150（黑、白、粉、蓝1200）	—	650
辽宁大连	仁和电玩／玩友游戏机专卖店	1950	1750	1100	630	600
浙江杭州	杭州玩之菌游戏专卖店	2050	1800	1180	660	—
天津	天津MARS电玩店	1980	1790	1350（含游戏）	678	无新机
广西南宁	南宁鸿立电玩	1930	1720	1105（黑、白、蓝1115）	660	—

硬件短消息

文 马修

新一年的E3到来，又有新的主机和新的游戏公布，不过这和硬件短消息关系不大，呵呵。感受完新主机强大机能、参观完E3新作的各位玩友请驻足稍作休息，看看这里的一些周边、硬件等的消息。

手心里的口袋妖怪



NGC版《口袋妖怪DX》公布了，剧场版《波导的勇者》也上映在即，在这些到来之前，这个小东西可以让我们先实际体验一下捕捉口袋妖怪的乐趣——精灵球！这个精灵球实际是个小小的游戏机，打开精灵球，我们就会发现一个小小的屏幕和四个小按键，而游戏内容就是捉野生的口袋妖怪，不过捕捉并不是在小屏幕里完成，而是像电视里小智那样"投"出去，之后精灵球又像动画中那样晃几晃后，妖怪就捉到并记录到图鉴中，当然，捕捉妖怪同样有失败的可能。由于版面关系，这里就先给大家做一个简短的介绍，以后我们会在"口袋妖怪广播台"中来详细介绍它，各位硬件爱好者和口袋FANS多多关注哦。






Xigma的PSP皮套



Xigma是一家专门为手机、PDA等设计制作优质时尚的皮套而闻名的周边厂商，不久前，该厂商又针对PSP推出了极具贵族气质的皮套，这款周边的质地手感均属上乘，外形漂亮结实，PSP放入后可以受到很好的保护，与其说是皮套，倒不如说是款皮制的盒子。和其他同类周边一样，PSP装进这款皮套后，掀开上面的盖子即可直接玩游戏，不过个别接口会被遮住。这款周边有三种颜色搭配款式，分别为标准的黑色／黑色、女性用户支持更多的黑色／红色和色调柔和的黑色／米色，售价全部为3800日元。





UMD迷你柜



在《掌机王SP》第1辑的硬件短消息大杂烩，我们就为大家介绍了GBA卡带的迷你柜。没想到PSP发售不久，UMD的迷你收藏柜也推出了，外表上看和GBA卡带迷你柜外形上几乎是相差无异，不过插口上可以一眼看出是插放UMD的。该迷你收藏柜底座直径85毫米，高237毫米，可收纳12张UMD，如果玩家手中的UMD积攒够一定数量时，倒可以考虑一下这样的周边。

《火影忍者RPG2》首发特典——蛤蟆钱袋再登场



记得之前有部《火影忍者》的首发特典，便是将动画原作中旋涡鸣人的那个蛤蟆一样钱袋作为GBA包，看起来就像一只蛤蟆在吞GBA一样。随着《火影忍者RPG2》的公布，随同该作一起公开的首发特典也再次揭开了面纱，此次，那只蛤蟆包又将复出，除了颜色和上次不同以外，蛤蟆包"吞吃"的对象也已由GBA换成了NDS。

NDS游戏制作——测试篇

文 ZinniaSun2000
编 马修

前言：NEOFlash(即NEO FLASH DS)终于进入测试阶段了！作为第一款NDS烧录卡，我们还是稍作观望再说吧！不过，现在网上NDS论坛传得沸沸扬扬的除了这款烧录卡以外，还有一个名为wifime的无线网络软件，通过它我们已经可以玩到官方的DEMO了，其中还有Bandai公司的Meteos，并且支持联机！今天就让我为大家揭开这款神秘软件的面纱吧……

Hello，各位热衷于NDS开发的同志们，今天我们进入NDS游戏制作的测试篇——没错，是测试篇！准确地讲，就是将你手上的ROM放到NDS机器上进行测试！朋友们应该还记得在《掌机王SP》第15辑的《NDS游戏制作——介绍篇》的开始，笔者曾说过“模拟器又还没有达到能够运行商业化游戏的程度，再加上烧录卡也没有推出”这句话，因为你要将自己的ROM放到NDS上测试，总得先有个烧录设备吧？而当时，只有PassMe和FlashMe两种手段。PassMe需要硬件，好像在国内我还没有听说哪位大哥拿到了这款传说中的PassMe，当然现在喊得大红大紫的NDS的烧录卡NEOFlash也一样。还有一种就是FlashMe（又叫firmware patch)，其实上一次就想介绍给大家的，不过这种方法因为要改硬件，有一定的风险，我可不想被大家追着赔NDS啊！不过，时代是在发展的，在广大爱好者不断钻研下，新的曙光诞生了！这就是由FireFly为我们带来的Wireless Multiboot “PassMe” Hack！

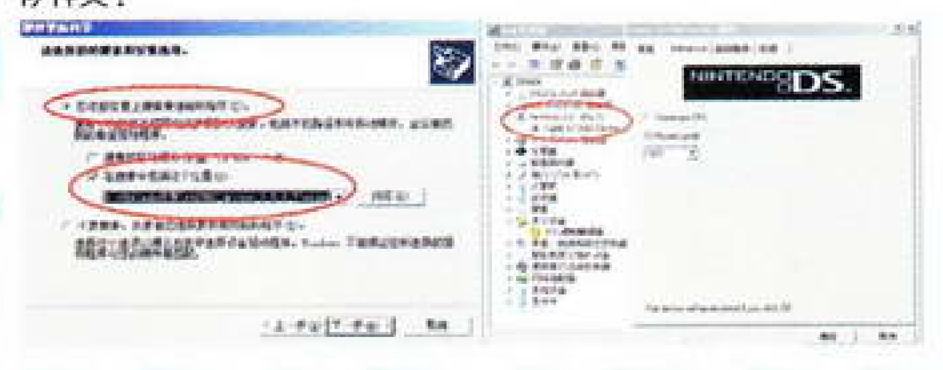
首先，让我们来认识一下Wireless Multiboot “PassMe” Hack的原理。NDS启动后，共有四种可选工作模式：最上面的是开启NDS标准游戏模式，进入的话就会激活arm9并开启双屏幕的工作状态，并可以同时访问NDS和GBA卡带，PassMe就是在这个模式下工作的。左面的是聊天室模式，其实它相当于开启了一款聊天游戏，所以没什么用处；下面是GBA游戏模式，进入的话会根据设置只开启一个屏幕，开启Arm7，并处于16.78MHz状态运行，只可访问GBA卡带，对于NDS开发者们来讲这种工作状态也是废的。我们今天研究的重点就在剩下的一种模式——DS Download Play！这种状态下NDS会首先搜索无线网络中发送游戏资料的机器，然后将资料下载到内存中，再运行下载到内存中的程序，这种模式的工作状态与最上面的NDS标准游戏状态基本相同，惟一不同的地方，也是重点，就在于它可以在不插NDS游戏卡带的情况下启动NDS工作模式！而Wireless Multiboot “PassMe” Hack就是通过这种模式，相当于将PassMe的卡带数据资料传给了NDS，从而让它在内存中直接运行PassMe的内容。你甚至可以将游戏资料也一并传过去运行，但是文件大小会有限制。

好了，让我们来看看Wireless Multiboot “PassMe” Hack为我们带来了什么，去官方网站 http://users.belgacom.net/bn967347/ 看看吧，进入Download页面，你需要的是下载一款名为rt2560_driver_1_0_0_7.zip 的驱动，下载链接：http://users.belgacom.net/bn967347/rt2560_driver_1_0_0_7.zip，不过不支持WIN98，老用户就没有办法了，和一款名为rt2560_app_wmb_1_3_beta_4的软件(下载链接 http://users.belgacom.net/bn967347/rt2560_app_wmb_1_3_beta_4.zip）及名为Wifime.zip 的文件包（下载链接：http://users.belgacom.net/bn967347/wifime.zip)，最重要的就是你还得拥有一款使用RT2560芯片的无线网卡！我可是跑遍了中关村才找到了Edimax的一款EW—7128g的，花了我300多元呢！不过为了NDS游戏制作，这一点点牺牲又算得了什么？（嘻嘻，其实是我已经看好了这是NDS游戏破解的一大方向啊，现在已经玩到两个官方的DEMO了，这个后面我会为大家介绍。）这里是重点，一定要使用RT2560芯片的网卡！你可以访问http://ralink.rapla.net/，那里有使用RT2560芯片的网卡厂商及其产品代号的列表，一定注意，RT2500芯片组的和RT5200芯片组的可以买，但RT2500USB芯片组的就不行，因为USB版的更换了RT2560芯片，改用RT2571芯片，而我们的FireFly大哥恐怕是只有RT2560芯片的无线网卡，所以做的驱动也只有这一个版的，大家就忍一忍吧。耐

心去市场找一找，个别的还是找得到的！台式机使用的PCI卡除了我的这款Edimax EW 7128g以外，还有华硕的WL-130g，微星的PC54G2（代号MS-6834，不过我没有找到，据说才200多元），技嘉的GN-WPKG；笔记本PCMCIA卡有Edimax EW 7108PCg，华硕的WL-107g，微星的CB54G2（代号MS-6835），技嘉的GN-WMKG。有什么问题的话可以和我联系，QQ是8711601，我会尽量帮助大家的！

买好了网卡安装到机器里，台式机就插在PCI槽里，笔记本的使用PCMCIA卡，不要安装它的官方驱动，安装过的也要从设备管理器里删掉——可别问我设备管理器在哪里噢！“我的电脑”上面击右键，点“属性”，选“硬件”的标签，中间就可以看到！如果没有找到未知硬件，就点“设备管理器”的“操作”，选“扫描检测硬件改动”，然后点击找到的未知设备，安装驱动，选择“从列表或指定位置安装”，下一步选“在搜索中包括这个位置”，并指向你的rt2560_driver_1_0_0_7驱动解压目录，再下一步就可以完成了。现在看你的设备管理器，就多了个Nintendo DS-802.11的设备。（如果你安装的是rt2560_driver_1_0_0_6的驱动，要将查看中的显示隐藏设备一项选中才看得到。）OK！准备工作完成！下面进入激动人心的测试阶段！





解压rt2560_app_wmb_1_3_beta_4，打开后里面一共有两个文件夹，分别名为cap和data，cap文件夹顾名思义，是用来储存捕捉到的软件向NDS发送的802.11b协议的数据，非开发人员无须关注。Data文件夹是默认的搜索ROM的目录，把刚刚下载的wifime.zip文件直接放进来就行了，可以不用解压缩，进入Winxp的命令提示符（或者在运行里输入cmd）进入到你的rt2560_app_wmb_1_3_beta_4软件目录（都是些基本的DOS指令，例如我的在G:\GBA\NDS开发\rt2560_app_wmb_1_3_beta_4目录下，进入后输入g:回车，再输入cd GBA\NDS开发\rt25 60_app_wmb_1_3_beta_4回车即可，不会输中文的可以从我的电脑中复制过来，再点右键粘贴上），输入wmb-data wifime回车执行wmb.exe主程序即可。好了，打开你的NDS，选择右边的“DS Download Play”，就会看到Wireless Multiboot “PassMe”的网络标识，点击后确定，电脑就会显示传输百分数，完成后NDS上会显示NDS的商标，模式激活成功！

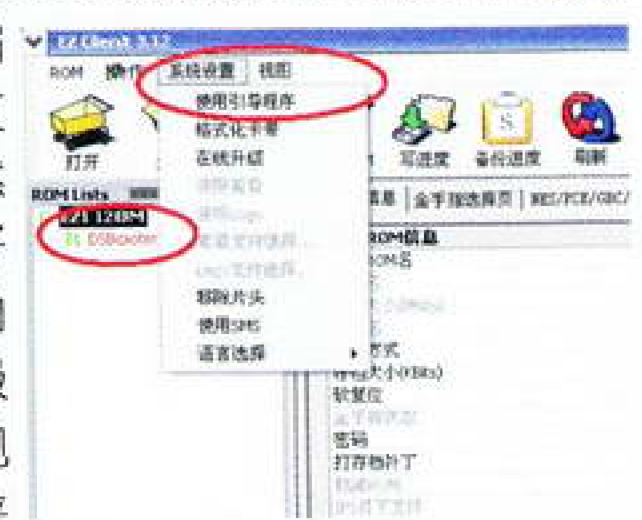
咦？白屏！怎么回事呢？哦！忘记插入GBA卡带了！呵呵，这个可是PassMe哦！什么？你居然还不知道什么是PassMe？！所谓PassMe，就是指由DarkFader发明，后又经Natrium42简化，通过对正版NDS卡带转接后在不修改NDS硬件的情况下，可以运行烧录在GBA卡带上的NDS ROM的硬件！也就是说，通过Wifime压缩包我们传给NDS的内容，一是为了激活NDS游戏模式，二是为了让NDS去调用烧录在GBA卡带上的NDS ROM。现在你明白了吗？之所以白屏，是因为我们还没有插GBA卡，又怎么可能有内容呢？好了，现在我们进行下一个部分的介绍，就是如何将NDS ROM烧录在GBA的烧录卡上。（当然，进入这

一部分的内容前，你一定要先有一款老一点的GBA烧录卡，为什么是老一点的？我一会儿会告诉你。）

其实NDS的商业游戏完美DUMP下来的据说只有GoldenSun小组的《马力奥64DS》，而且已经在NDS烧录卡NEOFlash上测试通过了。早些放出的《马力奥64DS》以及《银河战士 初猎》，好像并没能完美的DUMP下来。而且就算是完美DUMP的ROM，要想直接由Wireless Multiboot “PassMe” Hack传给NDS也会因为文件太大超出NDS内存容量（NDS文件中arm9的二进制程序文件最大2.75 MByte，arm7的进制程序文件最大256 KByte，方法我会放在最后一部分讲），烧录在GBA卡带上还需要修改文件头等等，也并非我们现在所能做的。而且话说回来，如果是完美ROM的话，DarkFader他们早就做了，所以现在能够烧录在GBA卡带上的大都是我们由NDSlib所编写的DEMO或是网上下载到的DEMO——这就又回到了我们上一节的内容，对NDS游戏开发不感兴趣的玩家可以跳过这一段，不过最后的内容还是希望你看，而且不要吃惊哦！我保证你不会后悔！

之所以这一回的题目叫做测试篇，就是因为通过Wireless Multiboot “PassMe” Hack，我们终于可以在NDS的机器上测试我们自己的ROM了！这样就可以避开模拟器还无法完全模拟NDS的屏障了。根据我的使用经验，现在最好用的就是dualis这个模拟器了，但很多DEMO运行起来的画面，还是和在NDS上运行的效果大不相同，就更不要说不同的模拟器之间的运行效果了！不信看完下面的内容你可以自己试一试，而且更要命的是还不支持声音！

还记得我们上一节编译的那个程序吗？就是在c:\NDSdev\projects\template目录下的那个DEMO，留心的同志一定会注意到编译后生成了一个template.bin和template.ds.GBA的文件，前一个其实就是.NDS的二进制文件，你一定会问我那后面的.GBA文件又是做什么用的，而且拖到VBA里也没有效果，其实那个就是专门为PassMe设计的烧录在GBA烧录卡上的NDS ROM！我前面提到必须是老一点的烧录卡，现在就来告诉大家原因——将NDS的ROM烧录在GBA烧录卡上时，是不能有任何额外信息的，首先就是各种卡带的Loader都不能有，所以像SuperCard等这种无法去掉Loader程序的新一代烧录卡肯定不行。我用的是EZ-Flash一代卡，据说GBALink也没什么问题，这回我们来重新编译一个NDS的ROM吧，按照15期辑内容，编译C：\NDSdev\NDSlib\examples\arm9\3D\Env_Mapping的DEMO，（或者点“我的电脑”进入目录后点build.bat的批处理文件编译，这里要注意，你的NDSDev必须是2.30，没有升级以前的，否则编译的.GBA文件烧录后仍然无法使用，好像wifime的内容还没有升级的样子。）现在，让我们来将DEMO.NDS.GBA烧录到卡带上吧！（升级了NDSdev以后编译的名称会不一样，但也用不成。）烧录完成后，将GBA烧录卡插入到NDS中，执行Wifime就可以运行了！一个3D茶壶在自己的控制下旋转，反射环境贴图跟随茶壶的转动被完美的模拟了！呵呵，是不是很有成就感！去网上看一看吧，很多.GBA格式的ROM现在都可以DOWN下来试一试了，15辑上也有一些有名的ROM介绍，后记里我也给出了几个NDS测试ROM的下载站，快去看看吧！当然最重要的还是编写自己的ROM，想一想，让自己的ROM运行在NDS上那是多么有成就感的一件事啊！



下面，我们再回到http://users.belgacom.net/bn967347/DOWNload.htm，你会发现最下面有两个让人很熟悉的英文——Polarium和Meteos，没错，这就是这两个游戏的DEMO！玩家们请擦亮你们的眼睛！还等什么，DOWN下来再说！（地址分别是http://users.belgacom.net/bn967347/NDS/polarium_DEMO_usa.zip和http://users.belgacom.net/bn967347/NDS/meteos_DEMO_jap.zip）将这两个zip文件直接放入到data目录下就可以了，执行wmb-data polarium_DEMO_usa和wmb-data



meteos_DEMO_jap就可以了，记得一个一个来哦！下面的就是在我机器上运行的画面。网上有很多朋友都在问用这个Wireless Multiboot "PassMe" Hack怎么运行这两个DEMO，看到这里应该大致都明白了吧！

最后我们来详细的介绍一下wmb.exe的使用方法。看看rt2560_app_wmb_1_3_beta_4的目录下面是不是还有一个叫explorer.reg的注册表文件？我们先用注册表打开它，有两行路径需要更改：@="c:\\path\\to\\wireless\\multiboot\\app\\wmb.exe -data \"%1\"" 中，将前面的c:\\path\\to\\wireless\\multiboot\\app\\ 改成你机器里rt2560_app_wmb_1_3_beta_4的目录（注意用双反斜杠！例如我的就是G:\\GBA\\NDS开发\\rt2560_app_wmb_1_3_beta_4\\）；还有一个@="c:\\path\\to\\emulator\\dualis.exe \"%1\""应该不用我多说，这个是Dualis模拟器的路径了，如果安装了NDSdev，将c:\\path\\to\\emulator\\ 改为C:\\NDSdev\\emulators\\dualis\\就可以了，保存以后双击添加到注册表中，现在将刚刚的那个meteos_DEMO_jap.zip解压缩，里面是一个meteos_DEMO_jap.NDS的文件，在上面击右键，我想不用我多说了吧？第一个就是用wmb.exe传输，省去了一堆繁琐的命令输入，



第二个就是在模拟器运行。但是这里还要补充说一句，因为一般的.NDS文件大都是通过NDSlib编写的，因此不能使用wireless multiboot传输，因为这个NDS文件里并没有包含正确的私钥（学过计算机软件加密与破解的同志一定明白我这句话的意思），要是想直接传输.NDS的文件也不是没有办法，就是修改固件（其实就是那个FlashMe了，需要较强的动手能力），所以还是乖乖的烧录.GBA的文件吧！而像meteos_DEMO_jap.NDS这一个商业ROM又无法使用模拟器运行。再讲一下wmb.exe的指令说明，E文不好的同志看一下，好的就直接执行wmb -help，或者看看readme.txt吧！ -data是加载文件，默认是data目录下的文件或文件夹，文件可以是.zip的或者是.NDS的，但只需输入主文件名，例如wmb -data wifime，文件夹也一样，比如将polarium_DEMO_usa.zip解压缩成polarium文件夹，那么就执行wmb data polarium，打引号还可以引入绝对路径，就可以不把文件放在data目录下了；-channel可以选择通道，比如你同时运行了两次wmb传输不同的文件或开启多个wmb为多个NDS同时读取相同ROM，如果不设置通道的话，在NDS中看到是两个，但读取时只能读到相同的一个。-pcap就是捕捉传输的二进制数据；-language就别想了，没有中文；-device你要有多个无线网卡，基本不会用到。

后记：网上现在NDS的DEMO各种各样的都有，NEOFlash最近放出了不少新ROM，都是用他们新写的NDS库文件Palib编译的，你可以去http://forum.GBAdev.org/index.php看看，当年（包括现在）这里就是GBA开发最强的发源地和孕育场！那里有详细的介绍。不过我在北京用ADSL会有很多国外网站都访问不到，最后没办法，只好用韩国的代理了，这里我给大家一个地址210.95.207.61，端口填8080，在IE上击右键，选"属性"，"连接"，在这里点"设置"，将刚才的帐号输进去就可以了。下面是一些NDS DEMO站的链接，一定要去看看哦！MP3播放器都有人在做呢！

http://www.NDShb.com/

极为专业的NDS爱好者ROM发布站，应有尽有，强烈建议大家下载那个duckhunt，内容嘛，看了你就知道！呵呵！

http://www.mymateo.com/

左侧对一些ROM分了类，并配上了游戏截图，方便大家选择。

http://ds_rorexrobots.com/

davr的个人ROM发布站，不断更新中……

www.NEOFlash.COM

补充一个就是NEOFlash烧录卡的官方站，自己去看看国外的进度吧！

写了这么多，应该够全了，本来这次是想介绍大家如何用NDSlib编写第一个ROM的，看样子只有赶下一次了！有问题记得和我联系，电子邮箱是zinniasun2000@sina.com，昨天刚刚入手《任天狗》，溜狗喽！

掌机软件新闻

文 小超
编 马修

刚刚结束的E3游戏展真是热闹非凡，下一代电视游戏主机悉数登场，任天堂还发布了改进型的GBA——Gameboy Micro。同样，在五月份，掌机软件界也是精彩不断，让我们一起来看看。

NDS模拟新闻

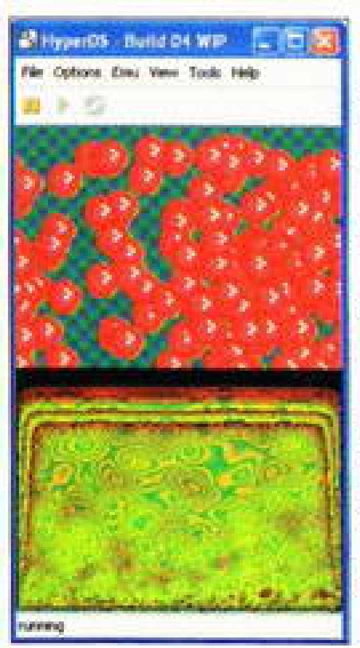
NDS模拟器取得重大进展



长期以来，电脑上的NDS模拟器只能模拟一些NDS的简单硬件机能或网友自制的软件。在5月9日，iDeaS方面突然放出两张图片，能够断断续续地显示一些商业游戏画面。过了10天后，5月18日，iDeaS再次放出三张图片，已经能够流畅运行《银河战士初猎》的开头动画。可以运行商业游戏，无疑是最大的进步，这将是NDS模拟器的一个里程碑，我们有理由相信，很快会出现能够正常运行商业游戏的模拟器。新版本的程序下载目前作者还没有公布，大家可以关注官方网站：http://ideasemu.altervista.org/wip.php。



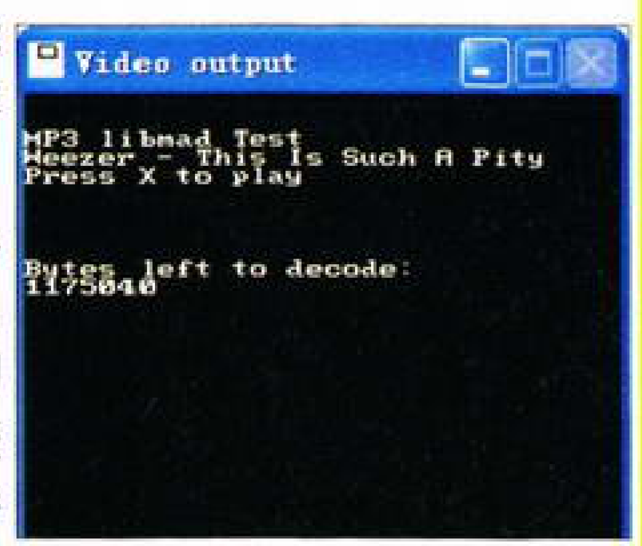
HyperDS停止开发



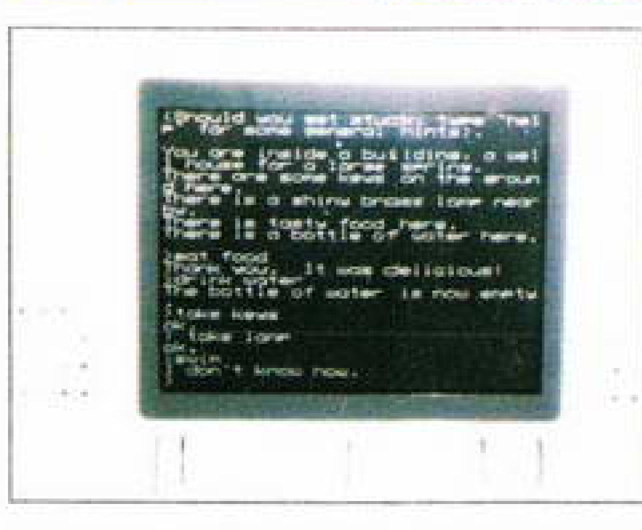
素未露面的NDS模拟器HyperDS于5月13日正式宣布停止开发，官方主页(http://www.hyperds.com)也挂上了“Sorry We're closed”的图片。这款模拟器在被人泄漏代码后就一直没有消息。作者也从未放出过软件的下载，只有几张图片。

NDS用MP3软件推出

PSP的MP3功能可以说非常实用，现在NDS玩家再也不用羡慕PSP玩家，NDS上的MP3播放软件已经出炉。这款软件名叫LibMad，能够播放采样频率为44.1Khz、80Kbit的MP3文件。目前软件的功能还比较初级，只能播放单声道的MP3，而且播放时间不能超过30秒。软件的下载地址是：http://ds.rorexrobots.com/libmad。



DSLinux作者谈软件特点



可以在NDS模拟运行Linux环境的软件DSlinux的作者Malcolm Parsons最近接受某知名模拟网站的访谈，介绍了DSLinux的特点。据介绍，目前版本的DSLinux只能在文本模式下运行，用户可以玩到两个文本游戏。由于NDS的内存只有4M，所以要运行一些大型软件会有问题。DSLinux可以通过GBA烧录卡+PassMe的方式在NDS上运行。作者非常看好NDS在无线网络方面的应用，可能会推出网页浏览、即时通讯软件等功能。软件的最新消息，大家可以随时关注官方网站：http://www.dslinux.org。

NDS新破解固件发布



NDS的破解固件(Fireware)在5月11日和12日发布了两个版本的下载。与NDS的官方固件



相比，破解固件去掉了NDS开机时的健康提醒画面，增加了背光调节的功能，去掉了程序运行的加密检测。固件的刷新非常麻烦，需要把程序拷贝到GBA烧录卡，然后用PassMe引导NDS开机。在官方网站http://ds.gcdev.com/dsfirmware上面有详细介绍。笔者这里提醒大家，刷新固件很危险，不要轻易尝试！

GBA模拟新闻

VBA rerecording 10 发布

我们曾经介绍过的GBA游戏录像软件VBA rerecording发布了V10新版。新版修正了缓冲区数据溢出的BUG以及图形渲染模式可能会出现的非法关闭。目前已经有网友将其汉化成繁体中文版，下载地址是http://www5.emu-zone.org/emu_down/gba/VBA-rerecording-10.zip

VBA Collectors Edition V1.0发布



看名字就知道又是和VBA扯上关系的软件。VBA Collectors Edition是在GBA模拟器VBA基础上改进的程序。功能方面基本和VBA 1.7.2一样，但是作者删除了一些VBA中多余的功能，比如滤镜和BUG反馈。软件最大的特点是附带了一个红色的GBA SP模拟器外壳，很漂亮。下载可以去官方网站：http://neo-arcadiax.net。在Emu-Zone社区上有网友将其汉化为繁体中文版，英文不好的朋友可以这里去下载：http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=285340。

No$gba 新版发布

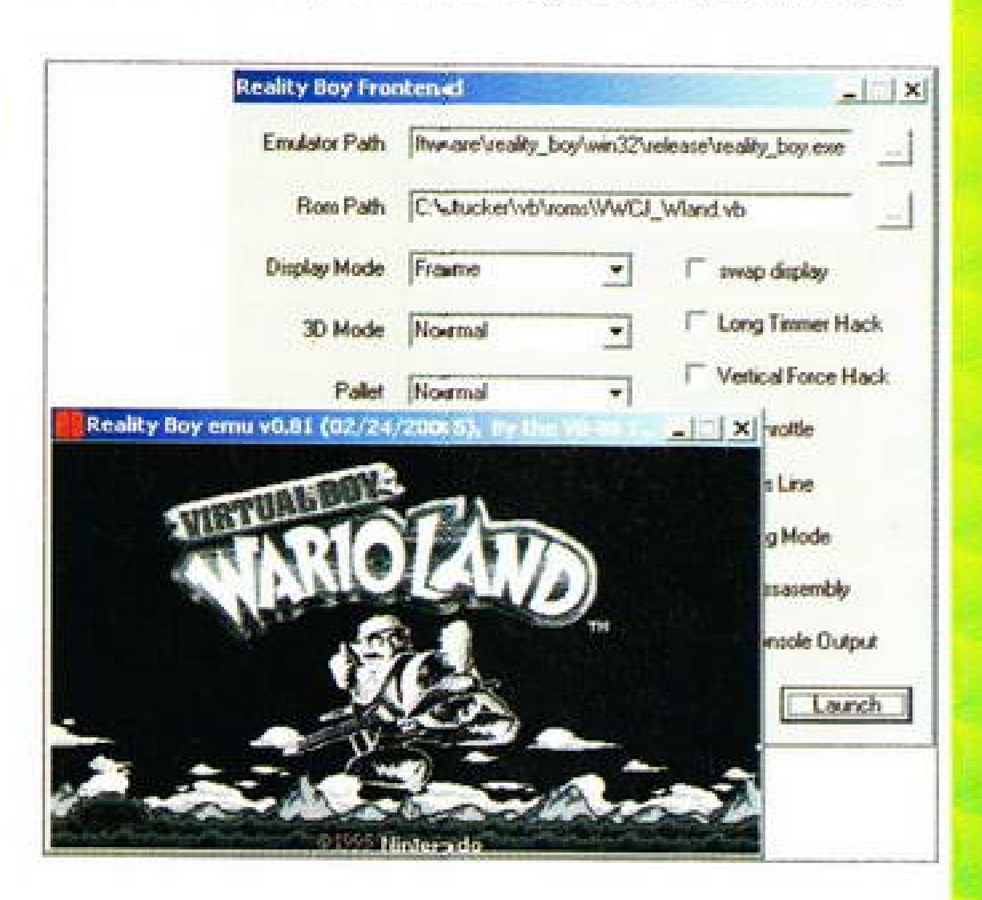
具有强大游戏调试功能的GBA模拟器No$gba发布了新版本V2.1。本版本仍是收费软件，从事GBA游戏开发的朋友可以注意一下，官方站地址是http://nocash.emubase.de/gba.htm。



其他模拟新闻

VB 模拟器新版发布

Virtual Boy模拟器Reality Boy在5月18日发布了新版本v0.82 alpha 1。新版最大的变化是增加了对VB控制器的支持，下载地址是http://www.goliathindustries.com/vb/download/emu/rboy_082a1_win.zip。



截稿前终于一睹三大新主机的芳容。小超总觉得索尼的PS3和某打印机很相似，个人觉得三款机器中还是老任的新主机顺眼。新主机和掌机的互动也成为令人瞩目的焦点，相信某些掌机软件也将会增加此方面的功能。2006年，随着新主机大战拉开帷幕，又一场好戏将要开场。最后感谢齐鲁在线(http://www.QL169.com)和GBMAD(http://www.GBMAD.com)玩友的支持。

文 ChinaPSP 刘一 编 铭风

近期PSP第三方软件一览

目前，在1.0版的PSP主机上出现了根据1.5版升级补丁研制的软件，这些软件包括GBC模拟器、FC模拟器、BMP格式图片查看的工具甚至是SFC模拟器，还有最近一些对于PSP公布的开发环境比较了解人士做的小游戏或者小程序，如《俄罗斯方块》小游戏、计算器等工具软件等等。

其中最早出现的GBC、FC、SFC等都是由一个ID叫做RIN的日本强人放出的，不得不感叹RIN的实力，在短短的一个星期放出了3种模拟器，而且还在这个基础上不断更新和改进，不断放出新的版本。可惜的是，由于这些程序是根据1.0升级到1.5的程序修改而得的，很多已经升级了1.5版的玩家只好感叹一下了，或者说没有升级的玩家是幸福的。

GBC模拟器



让我们先来说说最早发布的GBC模拟器吧。GBC模拟器是RIN第一个正式放出的模拟器，第一版在5月10日发布的，当时国内的很多人还不知道这个是怎么一回事，RIN就马上放出了第二版，也就是传说中的0.8版。0.8版发布以后，国内的许多玩家正式注意到了这个模拟器，并在许多游戏论坛上公开进行讨论。他的使用方法是将压缩包内的EBOOT.PBP放到记忆棒上的“\PSP\GAME\RIN\”目录下，并且将要你想玩的游戏改名成“ROM.GB”。然后在PSP中系统升级的位置，也就是在游戏的最后一个选项里面便会出现GB模拟器的字样(看到以后兴奋的心情溢于言表)，就可以进入游戏了，针对文件夹命名的问题，这里笔者补充说明一点，原作者是推荐大家在\PSP\GAME\下新建一个名为“RIN”的文件夹，然后把EBOOT.PBP和“ROM.GB”放进去，但笔者发现RIN改名之后，比如说改为“GBC模拟器”，模拟器也可以正常运行(也许是作者想提高自己的知名度吧，笑)。0.8版算是一个早期的版本，还不支持存档功能，在需要存档的游戏中存档就会死机，某些自动存档的游戏干脆无法进入，同时没有声音以及有拖慢的现象发生。

在0.8版发布的同时RIN还发布了一个选择游戏工具Gbselecter，由于模拟器游戏必须命名为ROM.GB才能运行，PSP只能运行GBC模拟器中的一个游戏，换句话说，在玩家身边没有电脑的情况下，如果想玩其他的GBC游戏怎么办呢？这个选择游戏工具就是让你在脱离电脑的情况下在PSP中随心所欲替换你所想玩的游戏。如果在你的记忆棒的GBC文件的目录下有文件夹或文件中有中文字，那么PSP显示出来的是色块，无法辨认。所以笔者还是推荐大家使用英文命名文件夹以及文件。但是大家必须要注意一点的是，在使用时先选择游戏工具Gbselecter的时候，必须事先在“\PSP\GAME\RIN\”下新建“ROM.GB”这个文件，这个文件只能新建，不可以用任意的ROM改名来代替。如果是用ROM改名来代替，那么Gbselecter将无法实现替换的功能。举一个简单的例子：比如拷贝一个MGC的ROM进去，改名为ROM.GB，那么就算执行过Gbselecter后，它仍旧是MGC.GB。而如果是新建的ROM.GB，那么在Gbselecter的作用下它可以被替换成任意的GB游戏。稍后RIN又放出了1.0版，1.0版支持了存档功能，但是需要手工建立sav文件(为了存档这个不算麻烦吧)。存盘前需要先建立与游戏ROM名称相同的sav的空文件。当游戏结束后用模拟器的sram save将游戏中存盘的进度保存到该文件中去。下次开始模拟器会自动读取进度。在之后的几个版本中，模拟器的运行速度可以达到GBC游戏100%的运行速度，同时还支持1.5X和2X拉伸效果，并且采用画面过滤技术优化，可以设定1.5倍拉伸为默认的屏幕模式。(题外话：居然论坛上有人把这句话当成了支持PSP1.5X的模拟器版本……)到笔者写这篇文章的时候，最新的版本是v1.1b3版，新版本新增壁纸支持的功能(支持480乘272大小24位色的BMP文件)，存储位置的选择(是指一个游戏支持多个存档)，支持快

捷键存盘和读取进度。设置菜单加入声音选项和色彩选择。而Gbselecter则是更新到了第5版。操作方法：PSP“十字键、SELECT键、START键”分别对应GB“十字键、SELECT键、START键”，“口键、X键”对应“B键、A键”，其他键无用。

其他模拟器

FC模拟器的第一版在5月16日发布，他是著名的电脑上FC模拟器InfoNES v0.94J的移植。目前仅仅是移植，还不能发声，并且ROM仅仅限制为64k Rank。几个小时以后作者就发布了第二版，支持了自动跳帧，同时声音效果有所提升。在\PSP\GAME\下面放入EBOOT.PBP即可(具体方法和GBC模拟器类似)。目前网络上最新的是第三版，怀旧的玩家不妨下来试试。FC模拟器的操作方法：PSP“十字键、L键、R键、START键”分别对应FC“十字键、SELECT键、START键。菜单”，“X键、O键”对应“B键、A键”，其他键无用。

BMP格式图片查看的工具个人认为就不是太重要了，就简单地说一下，支持480X272的24BIT一下的图片，在\PSP\GAME\下面放入EBOOT.PBP即可。

SFC模拟器是15日放出第一版，他和GBC的差不多，关键是要掌握方法，在\PSP\GAME\下面放入EBOOT.PBP，把游戏ROM文件名字改成ROM.SMC放在同一个文件夹就行了，模拟器是有声音的，但是音效和FC差不多，推荐还是关掉声音玩(不听建议受罪的是你的耳朵)。5月18日追加了一个新的版本，新的功能有：1.能在中间屏幕显示游戏了；2.速度有小幅度的提升；3.在画面边上还可以显示游戏运行时刻F P S ，同时还追加了SMCFileSelecter(SFC模拟器的选择游戏工具)使用方法和GBC的相同，就不多说了。



最后，简单的介绍几个小程序：

1.俄罗斯方块最新的0.3版：把EBOOT.PBP 文件复制到\PSP\GAME\PSPTETRIS\文件夹下即可。

2.射击游戏Ty Shooter：把EBOOT.PBP文件复制到\PSP\GAME\TYSHOOTER文件夹下即可。

3.地面渲染演示程序：把EBOOT.PBP 文件复制到\PSP\GAME\TERRAIN\文件夹下即可。

4.计算器：把EBOOT.PBP 文件复制到\PSP\GAME\PSPCALC\文件夹下即可。操作方法：PSP“十字键、X键、O键”分别对应 计算器“十字键、消去、确定”，□是以通常秒钟时间的调整，L\R是模式切换(2进，16，通常)。



5.方块游戏PuyoPuyo：把EBOOT.PBP文件复制到\PSP\GAME\ PUYO\文件夹下即可。操作方法：PSP十字键左右对应向左和右移动，下对应下落，X键、O键分别对应向左和向右旋转。

PS：现在这几个新版本的游戏都支持HOME直接返回PSP操作界面，很方便啊。

现在还出了查看PSP内核的程序，为了PSP的安全，还是不推荐使用。也许读者也学过编程，想在PSP上自己动手做几个游戏，现在有方法了，http:\\bu-nyan.m.to\psp\psp.htm这个网站上有PSP的编程教程，虽然是日语的，但是有经验的人应该能 够看懂的。虽然日版1.0的漏洞让大家可以玩更 多自制软件，但是从IGN的消息看来Sony很是不爽，Sony将要求在新的游戏中强制升级你的Firmware。如果玩家用不合要求的Firmware，那游戏会出现提示叫你进行升级，否则不能玩。第一个检查Firmware的游戏是《Space Invaders Pocket》(太空侵略者 口袋版)，这就是说以后的PSP游戏只能在最新的Firmware上运行，玩家要玩新的游戏的话就必须升级，升级也就意味 着不能玩这些DIY的游戏，同时意味着D版是遥远的事情，当然对于支持正版的人来说当然是好消息。这也许是以后PSP游戏的标准功能。不过想想也的确是，真的有朝一日在PSP上运行GBA游戏，那将是一件多么讽刺的事情。

文 ChinaGba 月煮月游 编 铭风

是谁谋杀了1.51

——围绕PSP用模拟器的迷团

迷雾中的战场

早在PSP公布主机参数时，许多玩家就对在PSP上出现其他主机模拟器坚信不移，有的则直接喊出了“买PSP就是为了模拟器”的口号。虽然观点有些偏激，但不得不承认这是大家都乐意看到的局面。

就算在GBA上的烧录热潮已经褪去，遥想当年的新品大战还是让人记忆犹新。现阶段老牌的烧录卡厂商都转战NDS烧录系统的研究。与PSP不同，NDS沿用了卡带作为游戏媒介并向下兼容GBA游戏卡带，这对烧录卡厂商无疑是有利可图的事，且在技术转移上还提供了或多或少的方便，毕竟大家都对GBA上的那一套原理都吃得很透了。就在国外某小组的“PassMe”之后，短短的时间内，NDS烧录卡已经有样品出现在大家面前了。与商业味浓厚的NDS烧录模拟之路不同，PSP上模拟的重任都被一些个人和小组承担了起来，玩家们也对这些崇尚技术开放的群体充满了期待。

PSP采用了封闭的OS（操作系统）和可高速读写（相对）的记忆棒做载体（这样一来只要OS金身不保，PSP就会变为一个强大的烧录系统）。PSP发售时，曾经就有人对Sony直接将游戏的存档保存在记忆棒上的数据安全性提出了疑问，但Sony官方表示将忽略存档数据被非法修改的问题。对于这样的回答，不禁让人想起以前《梦幻之星在线》进入中国受挫的事件。据说当时双方对代理的各项事宜已基本谈妥，但是在一个问题上却出现了重大的分歧。《梦幻之星在线》的人物存档数据是保存在玩家自己的主机上而非服务商的主机上，这就为非法修改人物数据信息提供了方便，中国方面要求日方对这一设定做出修改，但被拒绝了。我们在这里讨论的不是谁对谁错，而是要透过这个小小的存档数据引申到Sony在数据安全性方面的冒险。游戏机设备本身是个封闭的系统，虽然也面临着盗版的困扰，但相对于已经饱受盗版折磨的单机市场和大幅萎缩的PC游戏，各大游戏厂商的利益还是有一定保障的（从一个国内大型FIFA论坛得知一条不确定消息，《FIFA2006》将不推出PC版，这条消息如果属实绝对和“《FF》系列”以后只推出PC版一样震撼）。虽然记忆棒是Sony的专利技术，但是它毕竟还是要依靠视窗系统，或许说是要兼容视窗系统。当PSP与XP连接后（老版本视窗系统需要安装驱动）我们会发现它已经被自动识别为一个USB移动存储设备，可以不受任何限制地写入和读取任何文件。有了这样一个桥梁必定会引发一连串的反应，正所谓一损俱损，一荣俱荣，连微软都无法解决的问题，我们还能去强求Sony来解决么？

2005/05/18

2005/05/11

2005/05/10

PSP®「プレイステーション・ポータブル」セキュリティ強化の為の対応について

寂静小路的脚步

三月底，随着美版PSP的上市销售，Sony第一次发布了系统软件更新。大受期待的文本和网页浏览器没有出现，只是更新了1.0的一些不足和对一些原有功能的使用习惯作出了调整，新增的德法意等欧洲国家语言也让人觉得莫名其妙，但由于是第一次正式推出的系统升级补丁，大多数用户都抱着新奇好玩的态度进行了更新。随后，Sony在出货的新机上直接捆绑了1.5系统，1.0被正式抛弃了。作为判断出货时间的一个标准，在某些地方，1.0系统甚至成了玩家购买PSP时与商家砍价的一个筹码。

※注1：卡带插入到NDS的DS卡带槽中，当游戏载入的时候PASSME可以修改一些参数告诉NDS从GBA卡带口读取DS游戏的代码。

四月初，在整理完美版发售的相关事宜后，Sony对外公布了其亚洲地区的发售计划。韩国版由于导入了完整的网络服务而吸引了很多眼球。Sony表示将会和韩国本土的服务商合作共同推出名为“NESPOT”的业务。通过专用的PSP网页浏览器，玩家可以浏览遵循HTML、CSS、JAVASCRIPT等协议编写的网页，这些都是互联网上的标准通用语言。在视频点播上，NESPOT提供了与UMD影片相同的H.264/AVC标准的节目。这在一定程度上证实了人们早先对个人转换影片清晰度的猜测。对以港台地区为代表的东亚版，Sony发表了暂时使用英文系统的消息，这对期待东亚版的玩家来说实在是个让人失望的消息。

春夏交季，带着一丝凉爽的五月，PSP上模拟器的消息却如滚滚热浪般提前袭来。这是让所有关注PSP的玩家吃惊不已的一个月，UMD ISO和GB模拟器(RINGB)相继放出消息，在短暂的让人无法喘息的停顿后，围绕着1.0这个系统，玩家的DIY作品全面爆发了。

证人、证言、证物

先来说说UMD ISO。五月初，一个国外的名叫Paradox的小组放出消息，宣布他们已经能够导出PSP UMD盘片中的内容，并且已经放出了几款PSP游戏的ISO文件，包括《Wipeout Pure》、《山脊赛车》日版和《恶魔战士编年使》日版。并公布了导出UMD的详细文件目录，但是由于没有可以刻录UMD光盘的设备和破解本身的不完美，玩家对这条消息的反应并不强烈，有消息说导出的UMD动画文件可以播放，但暂时还没有人可以证实这一点(部分BT站点上已提供ISO下载)但仅仅玩家不关心不代表厂家不关心，Sony很快对此事做出了回应：闪电发布1.51补丁升级档。从这次的补丁版本号上就可看出其推出的仓促。因为按照PC上的共识，从软件版本号的变动上就可看出软件更新的幅度。事实也证明了这小小的0.01并不是为了箭在弦上的东亚版而推出的，就如同它的位数一样，Sony在补丁发布的说明上只强调了三个字：安全性。这无疑是有针对性的。相对于依靠记忆棒运行的GB模拟器，UMD ISO才直接击中了Sony的命门。补丁是推出了，不过已购入PSP老版本的玩家买不买帐还是另外一回事。虽然可以在新出厂的主机上预先升级和依



靠新游戏强制升级。国外站点IGN放出的消息：Sony将要求在新的游戏中强制升级你的Firmware。如果玩家用不合要求的firmware，那游戏将提示“This game could not be started。To start，you must update the system software。”(游戏不能被运行，你必须升级你的系统。)第一个检查Firmware的游戏是《Space Invaders Pocket(太空侵略者口袋版)》但按照微软老大哥的方针政策，新补丁的推出就是为补老补丁的缺的，所以Sony的补丁之路还很长。

谈完UMD破解这个禁忌的话题，我们来说说PSP用GB模拟器这个相对轻松的事件，毕竟它只是钻了Sony的空子，还没有发展到影响Sony利益的地步。五月中旬，在国内的的模拟器论坛EZ，ID为kuniomania的网友放出了这样一条消息：PSP上的GB模拟器出现。以下是对作者的原话和部分解释的网友翻译：“现在在港台、美国发售的都是1.5的版本，但日本一开始发售的却是1.0版，作者能力有限，只能开发出1.0版的模拟器，希望有能力的人去完成1.5版本的模拟器，PSP上开发模拟器的前途不可估量。这个模拟不是我开发的，我只是发布者而已，真正的开发者是叫mirakiti的达人。”“现在正在上班，是用公司的电脑上网的。我对在PSP上的模拟器发布非常期待。现在PSP上的GB模拟器虽然运行得不完美，但能够玩起来，非常感动。不好意思的是，虽然不是自己开发的模拟器，但好像完全是自己的事情一样高兴和热情。这只是单纯地表达了对mirakiti和PShack小组的感谢之意。”“中国方面也许会觉得，为什么日本人会故意来我们的BBS上发表模拟器呢？这是因为我的朋友中华侨很多，很有亲近感，加上刚开始模拟器的工作时就承蒙了EZ的很大的照顾。”(注：“EZ”是国内一个模拟器网站。)

可以说这个模拟器的推出还是有一定的传奇色彩的，尤其是作者的身份和国籍，远非作

者和发布人解释的那么简单(扯远了)不过玩家最关心的一点已经证实：此模拟器可以在PSP上运行GB和GBC游戏，由于PSP屏幕的原因，显示效果惊人，运行速度偏慢但可以接受。这无疑是让人激动不已的消息，而且已经在国内的各大掌机论坛得到了证实和广泛的使用，其作者也在短短的数天内对模拟器做出了多次修改，(它的操作方法就不介绍了，因为更新得实在太快，有一天在两小时内更新了三次。)不断地和大家交流心得，可以说是有着极高的开发效率。作者也在帖子中阐述了开发的不易，并感谢了广大玩家的热心支持。有消息说国内有模拟器团体正在和作者积极地联系合作事宜。

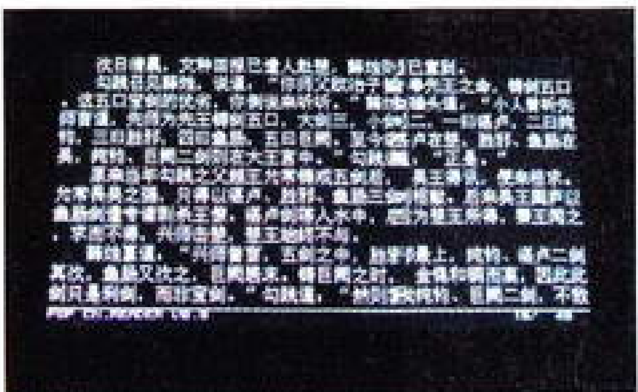
由于模拟器作者自身的原因，此模拟器只支持1.0系统。此话一出，各大论坛立刻怨声载道。早先放出的几个1.0 DEMO因为对玩家的实际意义并不大，所以没有引起这样大范围的影响，但是这样一个可运行游戏的GB模拟器一出，1.5补丁立刻成为大家攻击的目标，对1.51补丁的推出更是提出了打死也不升的口号。(网上也放出了1.5刷回1.0的方法和相关文件，不过由于危险性较高，各位玩家在操作的时候请慎重考虑。)不过从笔者得到一个不确定的消息(又是不确定)来看，1.51补丁的推出未尝不是件好事。因为一些破解者正是破解了1.5补丁文件以此来欺骗1.0系统运行其指定的程序，如果此消息属实的话，可以说Sony推出的补丁越多，对PSP上的模拟器开发就越有利(至少从现在来看是如此)。

慑人心魄的指证

让人激动的RINGB模拟器放出后，有部分玩家对在PSP上玩GB游戏嗤之以鼻，认为这是一种资源的浪费，是一种倒退。不过这只是一个开端，一个梦想与创意的开端。看着PSP上出现了马里奥、林克这样的经典形象，心里真的出现了一种难以言语的奇妙感觉。随着RINGB模拟器的作者放出源代码，希望的大门打开了。在短短的时间内，网上立刻开始有热心的玩家与RINGB模拟器开始同步更新。最初的一版改良了游戏运行速度，而后又添加了试验性质的壁纸功能，最近又随着存档和声音的支持作出了改进，RINGB的作者对这种行为作出了赞许，这是相当值得敬佩的事。

在RINGB公布不久，PSP用SFC模拟器也有了实质的进展，看过两张静态图片后，玩家们迅速看到了作者发布的视频演示画面，令人惊奇的是，此模拟器竟然支持声音(这一点比RINGB支持得还早)虽然所谓的声音只是可以听而已，大家还是对这个模拟器产生了浓厚的兴趣，不过这次没有急于发布模拟器文件，作者的解释是模拟器开发得还很不健全，不想让大家失望。在短暂的等待后，SNES9X000(暂定名)在预料之中发布了，虽然不支持存档且一些功能有缺陷，但作者的心血还是得到了玩家的肯定。PSP用FC模拟器(暂定名：famicontest)也同时登场，这两个模拟器都是PC用模拟器的PSP移植版，虽然完成度都不高，不支持存档，但光以现在的更新速度来看，达到RINGB的现有程度应该也不远了。

PSP模拟器放出，PSP文本阅读器放出，新PSP用DEMO放出，这就是开发者们令人惊讶的效率。PSP模拟器现在还处在初级阶段，以它的完成度来看，称作PSP程序解释器更为贴切些(笑)离模拟运行PSP商业游戏还差的很远，不过它的出现只是在为我们传达一个信息，个人开发PSP应用程序是有可能的。早些时候放出的PSP文本阅读器经过PSPCHINA的网友修改，终于支持了简体中文，这也算个小突破吧，毕竟这项功能是很受玩家期待的



基本功能说明：采用CJK码支持简体、繁体、日文、韩文、英文的TXT文本文件浏览。支持文件列表功能，可以自由选择打开文本文件。有书签管理功能，一个电子书对应一组书签。字体为清晰标准宋体。浏览速度非常快捷。方便容易的TXT文件浏览切换。可返回PSP主菜单，无需关闭电源。

远未完结的宣判

已定于9月1日发售的欧版为我们提供了一条信息，PSP系统的新版最迟也会在那个时候和我们见面。如果1.5的那些欧版语言不是Sony的偷懒之作的话，到时推出的新补丁还会遇到1.51的尴尬么？我们姑且不论模拟器的合法性如何，就现今模拟器可模拟的庞大阵容来说，对于每一个拥有和喜爱PSP的玩家来说都是一个不可抗拒的诱惑。面对OS这最后一道防线，潘多拉的盒子一旦打开就难以合上了。

PSP1.0版FIRMWARE引起的思考

自从PSP的开发包CodeWarrior Development Studio for PSP被泄漏之后，PSP的各种自制软件、模拟器便铺天盖地地出现了。但是这些自制(指非官方制作的软件)的软件、模拟器都必须在PSP的软件版本是1.0的前提下才能运行，到底为什么PSP系统软件必须是1.0的才能够运行呢？请跟笔者来阅读这篇文章，将会为你解开这个谜题。

一、1.0版PSP与1.5版PSP的区别

于2004年12月12日至2005年3月24日之间销售的PSP都是属于1.0版FIRMWARE(中文名称：固件)的PSP。在这个时间里推出的PSP数量大约在150万台左右，换句话说，也就是这150万的PSP才是1.0版的系统软件。当然这个数字当中也有不少PSP玩家都已经升级成为了1.5版的系统软件，在以后生产的PSP都是配备了1.5版的系统软件。



▲1.0版的PSP。

1.0版PSP与1.5版PSP的不同之处就是可以在记忆棒上面运行没有AES加密的软件，而这个漏洞就是所有的自制软件运行的前提条件。如果让1.5版的PSP运行这些软件的结果只能得到一个8002001的游戏不能运行的错误代码。回想当年PS2发售时候的看DVD能够看全区碟片的1.0版系统光盘就能够知道，多数的产品在刚开始发布的时候都是存在着这样或者那样的漏洞，所以这个“优点”也毫无例外的继承在PSP的系统上面。

为什么在科技日新月异的今天还会发生系统存在漏洞的现象？这是产品的研发与生产所产生的矛盾。我们知道，在大批量生产PSP的时候为了提供充足的产品，这个时候PSP系统的软件只是一个初级的版本，因为PSP本身是能够通过网络升级系统软件的，所以这个也是漏洞产生的附加因素。随后Sony在3月24日美版PSP发售的当天就推出了1.5版的系统升级包，众多的国外高手破解了这个升级包的文件内容后。都可以利用PSP的官方开发包CodeWarrior Development Studio for PSP或者PS2DEV开发包来制作软件。当时许多国内的朋友也从系统1.0版升级到了1.5版，但是笔者考虑到1.5版软件的升级内容并没有多大改进，相反笔者在考虑这个1.5版的系统升级包是否为了屏蔽原来1.0系统的漏洞？所以笔者没有将自己的PSP升级系统软件至1.5版。从目前的结果看，这正好验证了笔者的猜想。

二、AES加密的特点

PSP采用的加密技术采用AES 128BIT加密，AES (The Advanced Encryption Standard) 是美国国家标准与技术研究所用于加密电子数据的规范。它被预期能成为人们公认的加密包括金融、电信和政府数字信息的方法。

AES是一个新的可以用于保护电子数据的加密算法。明确地说，AES是一个迭代的、对称密钥分组的密码，它可以使用128、192和256位密钥，并且用128位(16字节)分组加密和解密数据。与公共密钥密码使用密钥对不同，对称密钥密码使用相同的密钥加密和解密数据，通过分组密码返回的加密数据的位数与输入数据相同。迭代加密使用一个循环结构，在该循环中重复置换(permutations)和替换(substitutions)输入数据。

AES算法的主循环对State矩阵执行四个不同的操作，在规范中被称为SubBytes(字节替换)、ShiftRows(行位移变换)、MixColumns(列混合变换)和AddRoundKey。除了每次循环AddRoundKey都被调用并使用密钥调度表的下面四行外，AddRoundKey与预备处理步骤中的AddRoundKey相同。SubBytes例程是一个代替操作，它将State矩阵中的每个字节替换成一个由Sbox决定的新字节。比如，如果State[0, 1]的值是0x40，如果你想找到它的代替者，你取State[0, 1]的值(0x40)并让x等于左边的数字(4)、让y等于右边的数字(0)。

	Y				
	0	1	2	3	4
0	63	7c	77	7b	f2
1	ca	82	c9	7d	fa
2	b7	fd	93	26	36
3	04	c7	23	c3	18
X 4	09	83	2c	1a	1b

▲AES 加密图解。

然后你用x和y作为索引进到Sbox表中寻找代替值。

AES 的安全性怎样呢？这是一个很难回答的问题，但是一般多数人的意见是：它是目前可获得的最安全的加密算法。AES已被列为比任何现今其他加密算法更安全的一种算法。在理论和实践基础上，AES 被认为是“安全的”。

针对AES密码最可能成功的攻击来自一个允许时间选择攻击的弱实现。攻击者用不同的密钥并精确地测量出加密例程所需的时间。如果加密例程被粗心编码，执行时间便依赖于密钥值，它就有可能推导出有关密钥的信息。在 AES 中，这种事情最可能发生在 MixColumns（列混合变换）例程中，因为有域乘。针对这种攻击的两个安全措施是加入虚指令，以便所有乘法都需要相同数量的指令，或者将域乘实现为一个查询表，要破解它的话，惟一有效的方法是强行（brute-force）生成所有可能的密钥。如果密钥长度为 256 位，还没有已知的攻击可以在一个可接受的时间内破解 AES（即便在当今最快的系统上，它也要花费数年时间）。

综上所述，AES 的加密是极为严密的，而目前现阶段的破解手段只能是暴力破解，即使需要高速的计算机也要运行几年的时间才能成功破解，所以目前的 AES 加密技术是比较“安全”的。目前国外的银行、政府文件的加密都是采用 AES 来替代 DES，如果 AES 被轻易地破解，那么我们的数据将毫无安全可言。

三、PSP能否刷新低于当前版本的系统软件？

国内众多的PSP玩家都希望能够让1.5版的PSP刷回1.0版，这个愿望能否实现？从目前笔者所了解到的信息，虽然网络上已经提供了1.0系统软件的下载，但是这些1.0的系统文件都是已经被安装好的，它并不是一个1.0系统升级包的形式。不过假如是系统升级包的方式，目前1.5系统的PSP也是不能直接刷新为1.0系统。前面已经说过，1.5版的PSP增加了一个记忆棒升级程序 AES 加密检测，这个加密规则只有ＳＣＥＩ才知道，因为泄漏的开发包 CodeWarrior Development Studio for PSP 也没有提供文件 AES 加密的功能，所以目前想通过刷新的方式让1.5版的PSP降到1.0版的希望几乎等于零。软件不行硬件破解可以吗？硬件破解也是非常困难的，ＰＳＰ的 FLASH 芯片是 MCP（多芯片封装技术），本身既是系统软件的FLASH芯片，也是PSP系统的内存芯片，更为困难的是 MCP 芯片采用 BGA(Ball Grid Array，球栅阵列封装器件）封装形式，BGA 的封装形式对于工厂设备来说造成了焊接容易，拆卸困难的特点，所以想通过硬件拆卸 FLASH 芯片，然后通过编程器强制写入1.0系统的困难是可想而知的——除非拥有 BGA 焊接拆卸设备，不过这些设备的价值都是数 10 万元，个人购买简直不可能。



▲网络公布的 PSP1.0 版软件文件组成。

如此说，岂不是没有任何办法了吗？不一定，从最新的消息得知，ps2dev.org 上的几个黑客设计出一种装置“Iflash”，通过这一装置可以强制性地通过 PSP 的 I/O 设备进入到 PSP 内的 32M 闪存，并打开其读写通道，也就是说，理论上可以通过这套设备对 PSP 的系统文件进行读写操作，虽然目前尚未证实，但也许可以通过这种方式将1.0的固件写入其中。

可以说，对于众多的拥有1.5版的PSP玩家来说，还存在着希望，而目前需要做的，就是耐心地等待。

四、目前自制PSP软件的情况

首个PSP 自制软件“Hello World，PSP！”的出现，带来了PSP自制软件的光明。紧接着，PSP 的 GB/GBC 模拟器 RIN 随后马上出现。目前的模拟器的版本更是众多，FC、PCE、NGPC 都被模拟成功了，而且最让大家期待的 SFC 模拟器也成功模拟了。不过目前的模拟情况速度还不是很完美，但是有了能够运行游戏这个前提，那么离全速运行的时代也就不远了。



▲PSP 自制软件的开山鼻祖“Hello World，PSP！”

笔者非常敬佩“Hello World，PSP！”的

作者，就是由于他后续软件PSP sound的出现，PSP的各种软件和模拟器的按HOME键返回功能、模拟器声音的正常模拟才能正式地出现。说他是PSP软件开发的最大功臣也不为过。


▲PSP sound软件是一个类是DJ的游戏。

随着各种模拟器的出现，自制游戏也增加了起来。目前制作最优秀的游戏软件是《ARKANOID》。这个游戏内容很简单，就是打砖块，但制作得相当华丽，有标题画面，有音乐，有道具，还有过关的设计，如果再强化一下，简直可以作为商业小游戏出售了。MSD游戏能制作到这个程度，的确不错！


▲把PSP竖起来玩的砖块游戏《ARKANOID》。

这个游戏非常特殊，必须竖着PSP才能玩非常独特。竖着玩的感觉视野宽了许多，看来这些纵版的游戏还是应该把PSP竖起来玩才有感觉。

国内目前也有一款自制电子书软件——PSP CN.Reader，是PSPCHINA的原创软件。最新版本是0.99，该软件具备书签记忆功能，是一款真正意义上的电子书软件。其他的PSP自制软件、模拟器的内容可以在本期的《掌机王SP》其他文章中了解到，笔者在这里就不多作介绍了。


▲PSP CN.Reader软件——PSPCHINA原创作品。

五、官方UMD游戏的破解情况

自制软件的出现，使PSP的游戏破解出现了转机。目前网络上存在《Wipeout Pure》、《山脊赛车》、《恶魔战士编年史》这三款PSP游戏的镜像。根据破解读取PSP游戏镜像的组织了解到，UMD采用了标准的ISO镜像格式，任何的ISO编辑软件都可以修改。这个发现给破解UMD游戏在记忆棒上面运行消除了不少障碍。EMU-ZONE论坛上的版主Pluto_Shi（修改之神）通过镜像里PSP_game下提出来的相应程序数据生成了《恶魔救世主》的镜像，可惜这游戏用的程序根本不是elf，无法得知PSP游戏程序的排列和加密方式，不能把所有程序全打包成正确的data.psp，虽然PSP可以认出这个游戏，但是不能够正常运行游戏。不过有了这样的成果，笔者相信离能够在记忆棒上面运行官方的PSP游戏也不远了。



▲PSP能够正确识别《恶魔战士编年史》，但是不能够运行。

六、市场对1.0版PSP的反应

俗话说，物以稀为贵，这句话一点不假。在各类软件不断涌现的情况下，1.0版的PSP的价格就像洛阳纸贵那样逐渐升了起来。目前豪华版PSP售价是1930元，而1.0版的PSP卖到了2300元，有些地区2300元只是普通版本的价格。在本地的电玩商店，就经常能看到有顾客问有没有1.0版的PSP，如果答案是没有，顾客就马上掉头，由此可见1.0版PSP对各位玩家的诱惑力是非常大的，国内众多的掌机论坛上面出现了已经购买了PSP的玩家再购买一部1.0版PSP的情况，由此可见1.0版的PSP受欢迎的程度。不过笔者在这里比较反感某些地区的涨价行为，本地的1.0版PSP价格与1.5版的价格都是一样的。

七、SCEI对1.0版PSP的反应

SCEI在前段时间推出的PSP最新软件1.51版本就是用来“封杀”目前已知的PSP软件存在的漏洞所作的措施。该版本的升级补丁包没有任何的功能增加，主要修改的功能就是限制了从记忆棒读取出UMD的镜像文件的功能。并且以后的新游戏都增加了PSP软件版本检测功能，如果发现PSP的系统软件不是1.51版本的就不能够运行游戏，且目前已经有这样的游戏发售了。这样，拿着1.0版PSP的玩家岂不是以后不能够玩到新游戏了吗？至于需要升级1.51还是保留1.0版的PSP，就是玩家自己要考虑的事情了。

一机在手知天下

——小谈韩国版PSP及其网络服务

文 一棵树
编 雷伊



众所周知，韩国的宽带网络环境非常完备，因此韩国的网络游戏玩家人数远高于日本。而最近具有3D游戏功能的手机以及新型掌机的出现则给玩家们提供了更加广泛的选择空间。其中来自SCEK（Sony Computer Entertainment Korea）的PSP尤为引人注目。

自从5月2日正式发售以来，销售情况非常令人满意。

韩国版PSP于2005年5月2日正式发售。而在发售后一周的5月10日，销售台数就已经突破了4万5千台，预备的2万张首发软件《山脊赛车》和《南梦宫博物馆》销售一空，4月13日开始接受网络预定的2万台PSP也在5天之内被一扫而光。PSP在韩国市场的开局可谓完美。

除了对战游戏，利用标配的无线LAN机能进行网上冲浪也是韩国版PSP的一大特色。不过需要特别指出的是，利用PSP上网所能浏览的还只是PSP的专用网页，并不能像PC那样浏览通常的Web网页。而登陆专用网页也需要一张UMD型的专用程序碟（用户购买时主机时附赠）。



通过韩国最大的电话公司KT提供的无线LAN服务系统“Nespot”，玩家们可以在全国的1万4千个Nespot覆盖地区进行网络对战，并且还可以通过Nespot和SCEK开设的专用网站“PSP CLUB”欣赏电视节目（录播）、电影、MTV、接受函授课程等一系列涵盖动画、音乐、电子书、漫画、最新游戏情报等的服务项目。

在Nespot的资费方面，7月31日前一律免费。免费期过后的收费将会是每月5000韩元（约35元人民币）。至于具体的服务内容，目前也仍是免费的，不过8月后的资费标准目前仍未确定。



▲与Nespot连接时的画面，可以看到SCEK的“PSP CLUB”和KT“Nespot”

关于网络下载，SCEK市场部的刘韩娜女士指出“（在开放下载服务之前）要先解决著作权方面的问题。”因此目前大多数节目还只能在线观看。与丰富的服务项目相比，能让用户们实际享受到的影像内容以及那些真正具有影响力的大作给人感觉还是比较匮乏的。不过相信在有关方面的努力下，服务的内容会不断充实起来。

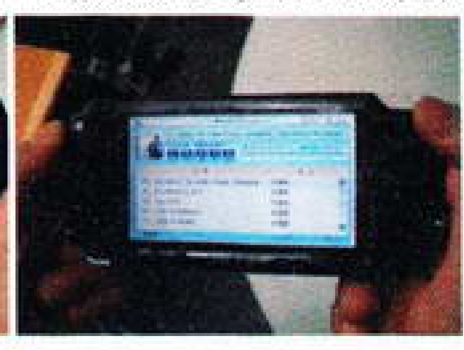


▲“PSP CLUB”的首页，在这里可以查看到即将发售的游戏以及动画。

现在已经发售的韩国版PSP游戏还不多，只有6款。分别是《山脊赛车》、《南梦宫博物馆》、《KOLLON》、《泡泡龙携带版》、《Glorace》、《极品飞车 地下狂飙 对手》。但在5月会有《真·三国无双》、《大众高尔夫 携带版》、《FIFA足球》等15款游戏发售，此外韩



▲以VOD观看的电视剧，虽然现在只能欣赏到录放的节目，但据说会在将来引入实时播放。图中的画面是以全屏模式播放的，因此画质稍稍有些粗糙，但影像播放时的流畅度是能够让用户满意的。



▲以streaming欣赏音乐，同时歌词也会显示在屏幕上。以后还会加入编辑功能，用户们可以将自己喜欢的歌曲编辑在属于自己的专辑里。

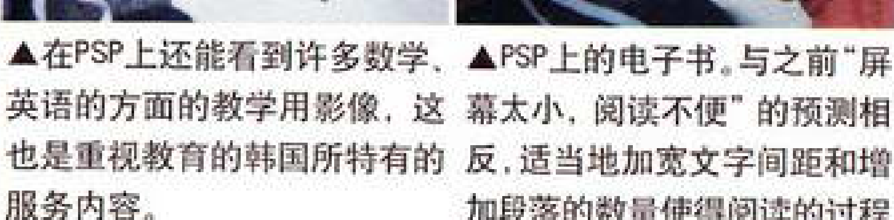
国本土也有20家左右的厂商在进行软件的开发工作，一些人气剧集和教育类节目也将以UMD的形式发售。



▲在PSP上还能看到许多数学、英语的方面的教学用影像，这也是重视教育的韩国所特有的服务内容。



▲PSP上的电子书。与之前“屏幕太小，阅读不便”的预测相反，适当地加宽文字间距和增加段落的数量使得阅读的过程轻松了许多。



与其说PSP是一台游戏机，倒不如说是一台多媒体终端来得贴切

为什么韩国版PSP会具有这样完备的网络服务呢？同为SCEK市场部的姜喜元先生回答了我们的这个问题。“就算是听一首歌，韩国人也会更多地通过网络下载而不是购买CD。这就很能反映网络在韩国人的生活中所占据的重要地位。我们选择了和KT的合作也是为了让PSP的玩家们也能够享受网络带来的乐趣。”

至发售后一周的5月10日为止，PSP用Nespot服务的注册人数已经达到1万5000人。KT方面也称能在一周之内集结如此之多的注册者，在公司史上也算是头一遭。人们普遍认为相比单机游戏，网络要素的引入能够给玩家们带来更加多样化的乐趣，这也是PSP在韩国人气如此高涨的原因之一。在谈及注册用户时，姜先生认为每月5000韩元的收费对于没有收入的中学生以及高中生而言是比较成问题的，因此注册的用户还是以20岁左右的大学生为主。

SCEK方面在宣传工作中着重突出了PSP“除了优秀的游戏，还能让玩家们享受到许多游戏以外的乐趣”这一特点，因此PSP也在对游戏相对关心较少的女性中得到好评。

“PSP作为全新概念的多媒体终端，在媒体这一方面有着很好的支持。常会有人拿PSP和有着3D游戏功能的手机比较，但我们认为PSP不仅画面更大，更清晰。并且以UMD为载体的游戏其素质也是有绝对优势的。PSP的价格为32万8千韩元（约合2340元人民币），考虑到PSP娱乐功能的多样性，这个价格其实并不算高。此外，像PDA或PMA这样的机器虽然能够播放音乐及动画，但却没有强劲的3D机能，也无法直接进行LAN连接，所以PSP是与这些产品完全不同的。”（姜）

对韩国的用户而言，“一机多用”是影响购买者选择一个极为重要的要素。在韩国，如果要在外出时欣赏音乐，人们都会选择MP3而不是MD或CD，这是因为MP3没有换盘这样的麻烦事。同样的道理，PSP在必要时也必须更换UMD，这在韩国人心中也会留下“使用时有些麻烦”这样的印象。但是瑕不掩瑜，多样性、高品质、高机能仍然会是吸引人们选择PSP的直接原因。

目前用户们的反馈中，游戏及动画的高画质是受到好评的主要方面，而对于网络部分则普遍认为内容不够充实，而这也是今后SONY方面需要解决的一大课题。

“我们本来打算在宣传上采取的策略是：针对PSP的重度玩家，在最快的时间里推出优秀的游戏以博得好评；针对普通玩家则是强调与Nespot的连动效应以及娱乐方式的多样性。但最后还是采取了让所有的玩家都能去体验游戏和网络服务的双重乐趣这一方针。”就像姜喜元先生所说的那样。对应网络、内容更加丰富多彩的韩国版PSP已经呈现出了和日本版截然不同的风采。

另外一个不可忽视的事实在于，韩国是一个网络游戏业十分发达的国家。稳定的网络支持加上PSP的强大机能，在这样优厚的先天条件下，韩国国内的网游厂商不可能对PSP这块市场视若无睹。随着韩国PSP销量的进一步增长，我们完全有理由相信会有越来越多的韩国网游厂商们进入PSP这块市场。那时必将又是一番让人眼花缭乱的景象了。以后会不会出现PSP与PC连动的网络游戏呢？没准哪家韩国厂商的企划书里已经写上了这么一条了……



▲SCEK市场部的姜喜元先生（右）和刘韩娜女士指出明年3月底之前会力争使韩国版PSP的销量达到50万台。

文 混沌星辰 左传 编 铭风

神游DS蓄势待发！

随着7月份的CHINA JOY日益临近，各个论坛的玩友们议论最多的恐怕就是关于神游iDS发布时间以及售价了，一时间各种神游内部人员的消息满天飞，使玩友实在难辨真伪。众多"官方"说法有的看起来比较可信：iDS的主机价格为1180或1280元，软件价格为200～258元，软硬件发售日为5月28日或是6月8日，首发游戏为《马力欧64DS》、《大合奏》、《山脊赛车DS》(由于审批缘故，开始只有3款游戏发售)。游戏汉化并不是由神游公司制作，而是由其他公司修改并发行，此外还特别注明了iDS可以运行日版和美版游戏，而其他版本的主机可以运行个别中文游戏，当然文字不能正确显示，只会有符号和小图片出现。而有的一看就明白是有人故意YY的：iDS主机将卖1900元，与之同时推出的还有官方的烧录卡，这样可以通过神游加油站来获取下载烧录服务，这样的传言看起来实在让人觉得好笑，不过也从侧面反映了众多玩友对神游iDS的关注程度的确非同寻常。

笔者5月14号上午泡Levelup论坛时发现一个帖子上写：5月14～15日，神游公司与百事公司将在上海来福士广场地下一楼神游专卖区举办《瓦力欧制造》5秒胜负挑战赛，挑战规则竟然是每过一关就送一罐七喜！要知道，《瓦力欧制造》可是5秒一关啊，在炎炎夏日之下，一大堆冰爽七喜无疑是最好的礼物了。而且我记得我在玩这个游戏时的记录可是几百啊，如果去参加岂不是要抱N箱七喜回来？于是中午吃过饭后带上家伙(偶的宝贝数码相机T33和NDS)做着美梦杀向来福士……



再次到了这个熟悉的地方，远远地就望见七喜的巨大FIDODIDO人偶摆在神游世界的入口出，使整个赛场显得前卫和时尚，旁边巨幅的海报上红色的大字写着：五秒一罐冰爽七喜，玩越多，赢越多！短短十几个字对玩家甚至一些以前没有接触过这款游戏的人都充满了诱惑性。下面则是比赛说明：这些游戏会以5秒一关的速度挑战你，你每通过一关，就可以赢取一罐七喜，通过的关数越多，你能拿走的七喜也就越多！比赛流程如下：挑战者现场领取"挑战卡"——挑战者持卡顺序挑战，每过一关加送一瓶七喜——挑战结束，挑战者可拿走所通过关卡数对应的所有七喜。

众所周知这次神游科技赞助主办的CHINA JOY CGT电视游戏竞技大赛中，就有这"十秒钟上手，一分钟高手"著称的《瓦里奥制造》游戏比赛。考虑到可能有些玩家还没有接触过这款游戏，同时也为了拓展品牌，神游就与百事开展了这项挑战活动。其实就是在四月间神游与百事的高层进行了交流，双方的首次合作就是从CGT开始，iQue全程赞助了赛事，百事方面所提供的"七喜"则确定成为"iQue竞技惟一指定饮料"，这仅仅是两大巨头并肩同行的开始。而iQue与百事在中国的携手一点不令人意外，时尚、运动的年轻人是百事一贯的主要目标人群，也是神游产品所定义的主力消费层，定位的一致使双方的结合程度非常高，也是双方全球战略的其中一步必走的棋子。业界三巨头之一的Nintendo与百事在海外开展的"GET DS！"是一个更大规模的联合活动，为活动所定制的"百事特别色DS"瞬间成了年轻人中的抢手货与流行话题，风头之劲甚至盖过了刚在日本发售不久的时尚随身品之王iPod Shuffle，成为近期观察者们眼中又一个双赢的典范案例。

走进赛场后试练的机器前已经围满了参加挑战赛的玩家，偶在入口处登记并领了参赛卡就站在队伍中等待挑战。等待中发现这次挑战的平台居然是在神游机上，但是偶清楚的记得这款《瓦里奥制造》是在GBA上发售的，难道将会iQue将会把它移植到神游机吗？而且更加奇怪的是这款



《瓦里奥制造》竟然是英文版的，实在令人费解！不过还是先挑战吧，看接下来得找个机会问一问工作人员。在挑战之前可以也试试，在试玩时候的是简单难度(蓝猪)，而挑战的时候是变态难度(黄猪)，只有一次机会。看来七喜也不是很容易拿的啊，我想抱回N箱七喜的美好愿望算是彻底破灭了，不过平时我玩变态难度一般也会有十几关的，能有这么多七喜也不错啊！很快轮到在下了，从没有碰过神游机的我拿起手柄来还真有些不习惯，要问感觉，那就是：神游机手柄上的A键可真是巨大啊！(笑)试玩了几关以后开始了我的正式挑战，由于这些模式中的关卡都是随机的，所以说这时RP是最最重要的。第一关是浇花的小游戏，很轻松愉快地便通过了；第二关出现后一看竟然是——吃热狗！天，没想到我的运气如此的不好，竟然碰上了这个难度极大的，一时紧张自然败下阵来。可能有些玩家会说吃热狗可是很简单的啊，但是要知道这是变态难度的，基本上要分三口才能吃掉，两口吃掉的几率太小了，而且要精确地计算好时间。

拿着挑战得到的一瓶七喜，心中不免有些悲凉，由于这次活动每人只限一次，所以只好站在一边看其他玩家参与活动。不一会儿注意到在比赛场地中有一个人不时的提醒参与挑战的玩家各个小游戏的玩法，而且还积极地向站在iQue专卖柜台前的顾客们介绍和推荐神游的各种主机。看来他就是这次活动的神游方面负责人了，于是我趁他工作休息时走上前做了一个小小的采访。

左传：您好，您就是此次《瓦力欧制造》5秒胜负挑战赛活动神游方面的负责人吧？

负责人：是的，这次活动是我们和百事做的一个宣传活动，为的是进一步宣传神游CGT的活动，也是为我们将在下个月推出的《瓦力欧制造》做个广告。

左传：是不是6月要在神游机上推出这款作品呢？而且我注意到今天挑战活动用的是英文版游戏，能不能请您解释一下。

负责人：呵呵，我们下个月是在小神游GBA上推出这款《瓦力欧制造》，没发售之前不好用成品来做宣传，所以就用英文版的了。

左传：记得在小神游上市的时候一下子推出了几款中文的软件后，隔了很长时间都没有发售新的作品，而现在NDS即将作为主流的时候，在GBA的主机平台上推出这款《瓦力欧制造》有什么战略上的意义？

负责人：我们即将发售《瓦力欧制造》的主要原因还是在于对正版软件的推广，我们觉得《瓦力欧制造》是适合全年龄人群玩的非常棒的一款休闲类作品，推广起来有着得天独厚的优势。对于时隔很长时间才推出新的游戏，其实我们也有很多苦衷，我们所有推出的神游卡都是中文汉化的，但非常遗憾，之前推出的几款软件都被盗版了，而我们也不会就此放弃，反而是会接着推出更多更好更实惠的软件给玩家。

左传：下面问一些比较敏感的话题吧，(两人笑)由于iQue对这次iDS消息的保密工作做得相当的好，网上对此的讨论以及猜测很是火爆，以至于出现了很多极端的情况，一些玩家把iDS定价预计得过高，然后以讹传讹，造成了部分玩友对神游很是失望，能不能在这里对iDS的消息做一些说明呢？比如售价以及发售日等等。

负责人：我可以明确地说，行货iDS价格低于水货的价格是不可能的，因为关系到版权、关税方面的东西，而且任天堂态度是很谨慎的，我们对此也讨论了很长时间，当初任天堂所期望神游版DS的价格要与香港行货一样，不过这还有待斟酌。我们会尽量能以一个符合中国国情的价格上市。目前为止可以告诉你，





iDS主机价格比水货稍高，但会附赠游戏，软件的价格是日版的一半左右。我们的理想计划是让一个普通的家庭能在三个月之内能够购买起一到两款软件。可以说硬件方面的利润实在太小，神游赢利主要还是靠软件的推出，而那些传闻说软件的价格在250以上根本是不可能的。神游版的DS软件只能在神游版的DS上运行，而不能在其他美版、日版的DS上运行，不过神游版的DS却可运行所有版本的DS软件。具体方面这里不方便说，能透露的是我们会将一些软件做中国化处理，比如说加入中国要素的《口袋妖怪》等。其实任天堂要求我们对此极度保密的，我也是在各个论坛逛的，发现现在的传闻真是越来越离谱，所以觉得有必要进行一些说明。

左传：那有的消息说在主机推出的同时推出官方烧录卡，这个属不属实？

负责人：（苦笑一下）呵呵，这个你说呢？我们是十分不支持使用烧录卡的，毕竟这是一种非正规的操作手段。以日本的生活水平来说，他们买一款游戏就像我们买一本杂志一样。因为我们毕竟力量有限，而且也知道正版的价格对于学生群体来说是高了点，所以今后神游会在价格方面多做努力，让大家买到称心称意的正版软件。

左传：对了，这里还有一个大家都关心的问题，在iDS发售以后，是不是在日版游戏上市的同时，行货版的游戏也会上市？

负责人：行货游戏上市要比日版的迟是肯定的，因为我们和美国那边是同时拿到游戏内码的，所以行货游戏会和美版一起上市。当然不是全部游戏都会有行货版，而是有选择地推行。在游戏中我们会更多地去强调一些中国要素，比如说《牧场物语》这款游戏，我们会加入一些像中秋、春节啦这样中国化的传统要素，使玩家更有投入感。

左传：您能不能透露一下iDS发售的具体日期呢？多少玩家在翘首期待啊！

负责人：这一切都在准备中，具体的时间实在不便透露，不过在6月的第一个星期官网上会公布发售的具体新闻的，到时候就知道喽！另外现在我们在还在研究iDS的各种应用型软件，像电子词典功能等等，以后还会增强iDS的网络下载功能，就像神游机一样，也不排除以后有神游专门开发的完整游戏提供下载！

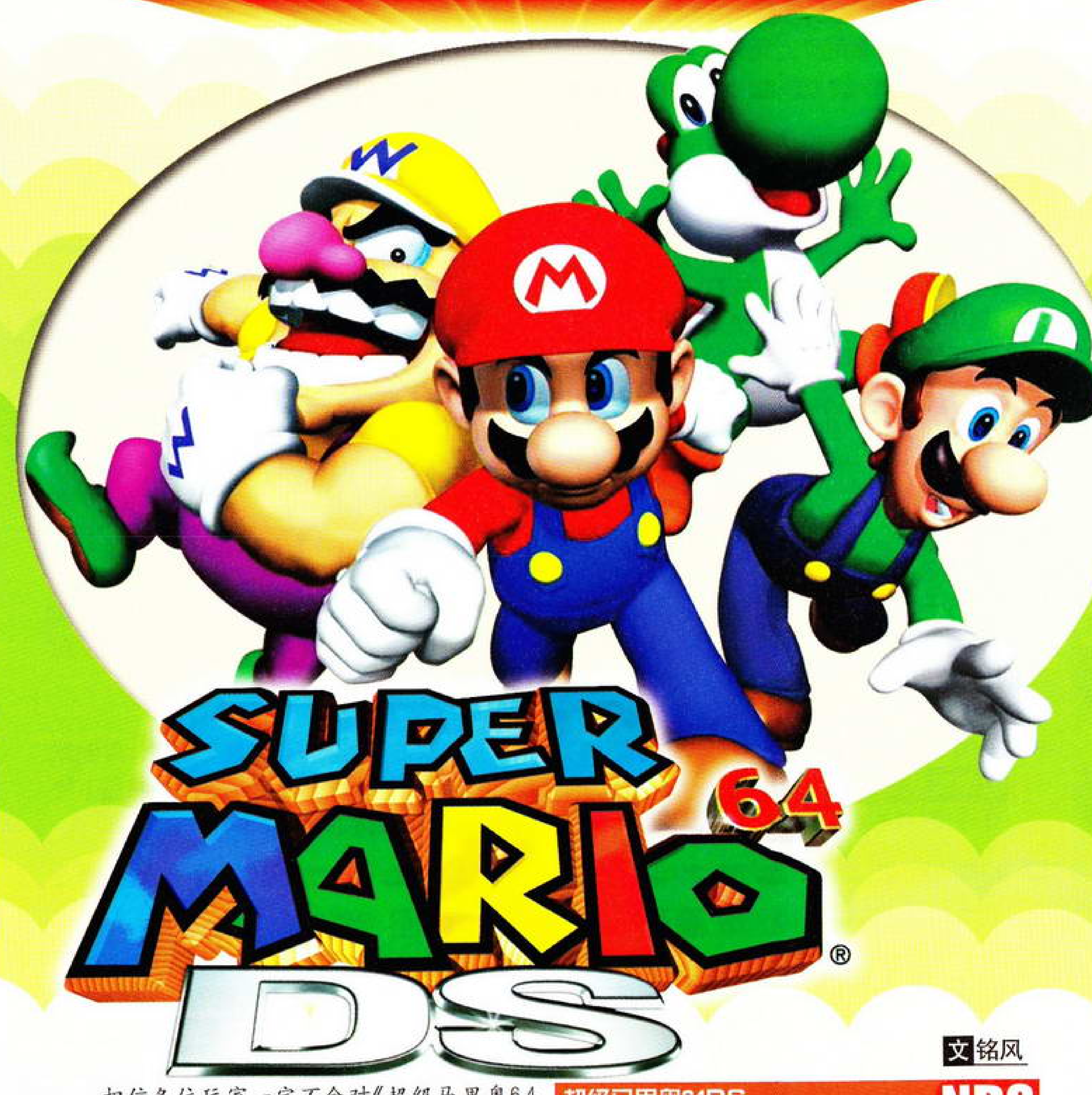
左传：真是太好了，听到这些消息后玩家们都会对神游的将来充满信心吧！也祝愿神游中国计划一切顺利，成为中国玩家的骄傲！最后谢谢您接受采访！

本想和神游科技人员合影的，结果被以公司规定而婉拒。结束了采访回到寝室又登陆了神游的官网www.iQue.com，发现神游又举办了iQue PARTY活动，看看玩家对iQue究竟了解多少？试试玩家的想象力是否可以延伸至无穷无尽的空间？在“iQue PARTY”里，用你所知道的iQue游戏机、iQue游戏名称、游戏人物或游戏情节串成一段通顺的故事。故事题目、内容、情节、中心思想、长度统统没有限制！只要你的想象力够丰富，并且在作品中用到的iQue游戏名称越多，就越容易获得丰厚的奖品——iQue SP一部！活动分别设置了不同的奖项，“创意奖、搞笑奖、浪漫奖”及“人人有份参与奖”！如果你报名注册过CGT大赛，凭参赛号码参与本活动的话，你还能同时参加幸运大抽奖，获得“无敌幸运星”大奖，奖品是iQue中国龙限定版SP哦！一次参与，多次机会！赶快行动起来吧！并且这次神游CGT还面向所有玩家招募比赛裁判。可以到http://game.pchome.net/cgt/caipan.doc下载CGT电视游戏竞技大赛裁判员申请表，并将内容完整的信息表发送电子邮件至clark@staff.pchome.net然后经过筛选后如果被录用会收到神游官方的通知哦。面对神游大规模的宣传以及做出的种种努力，我们有理由相信神游的明天会更好！



▲嘿，CGT，我也注视着你呢！

《超级马里奥64 DS》150颗力量之星全收集攻略



文 铭风

超级马里奥64DS	NDS
スーパーマリオ64DS	
◆Nintendo◆ACT◆2004年12月2日◆日版	
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄	

相信各位玩家一定不会对《超级马里奥64 DS》这款作品感到陌生吧。作为经典马里奥作品的N64版的《马里奥64》的复刻版，游戏的素质十分高。虽然游戏的大致框架并无太大改变，但重制的画面和关卡中新增的力量之星都能让老玩家感到新意。而多人连机功能和众多迷你游戏也让人觉得这并不仅仅是一款"复刻"游戏。

在游戏发售后，《掌机王SP》上曾经刊登过特快。为各位玩家介绍了人物的基本性能和一些要点点播，旨在把探索的乐趣留给各个玩家。然而却发现询问相关问题的玩家还是十分多的，特别是对于红色砖块的开启。因此这次特地在游戏淡季将这个经典游戏做一个补完，为大家详细介绍所有力量之星的得到方法。当然了，现在没有NDS的玩家还是占多数的，所以我们把这次的研究做得十分有收藏性，每关都配上了地图。就算你现在用不到，但一旦玩上时便完全受用啊。

故　事

在碧奇公主的邀请下，马里奥、路易和瓦里奥都赶来品尝公主的蛋糕。过了许久耀西被叫醒，得知马里奥他们没有回来……调查大门后从花园内的兔子身上取得钥匙后，耀西进入了城堡。

从右边的小蘑菇身上得知库巴将公主和城堡里的人都封印在了壁画内。同时也盗取了力量之星并利用其魔力在壁画建立了一个个根据地。马里奥和同伴们前去回收星星却一去不返……看来现在的希望只有耀西。去找到马里奥并将力量之星取回来吧。

力量之星入手流程

游戏的主要目的就是将被库巴所夺去的力量之星夺回来。在得到相应数量的星星之后可使能前往的地方增加。游戏中一共有15个大关卡和众多附加关卡，共有150颗力量之星。其中最难得到的星星是每关得到100颗金币才给的奖励星星。要通关至少需要80颗星星。

将三个同伴救出

和N64版不同，游戏最初只能使用耀西作为主要角色。要使用其他三个角色的话需要在附加关卡内干掉BOSS，得到解放他们的钥匙。


▲将角色解放后能在相应房间切换角色。

将他们解放后，各个关卡会出现他们的帽子。

打倒库巴

在通往2楼和地下1楼的道路上都有一扇锁着的大门，想要通过就得击倒相应关卡内的库巴，用得到的钥匙打开大门。

别忘了“？按钮”

在得到14颗以上的星星之后，便可从大厅进入“？按钮”开关所在的关卡。将中间的红色按钮按下后便开启各个关卡中的红色砖块(未开启时呈隐形状态)便能够使用了。从而能够利用各人的能力得到更多的星星。


▲看到大厅射下光芒后按X键切换到视角望向上方便可进入了。

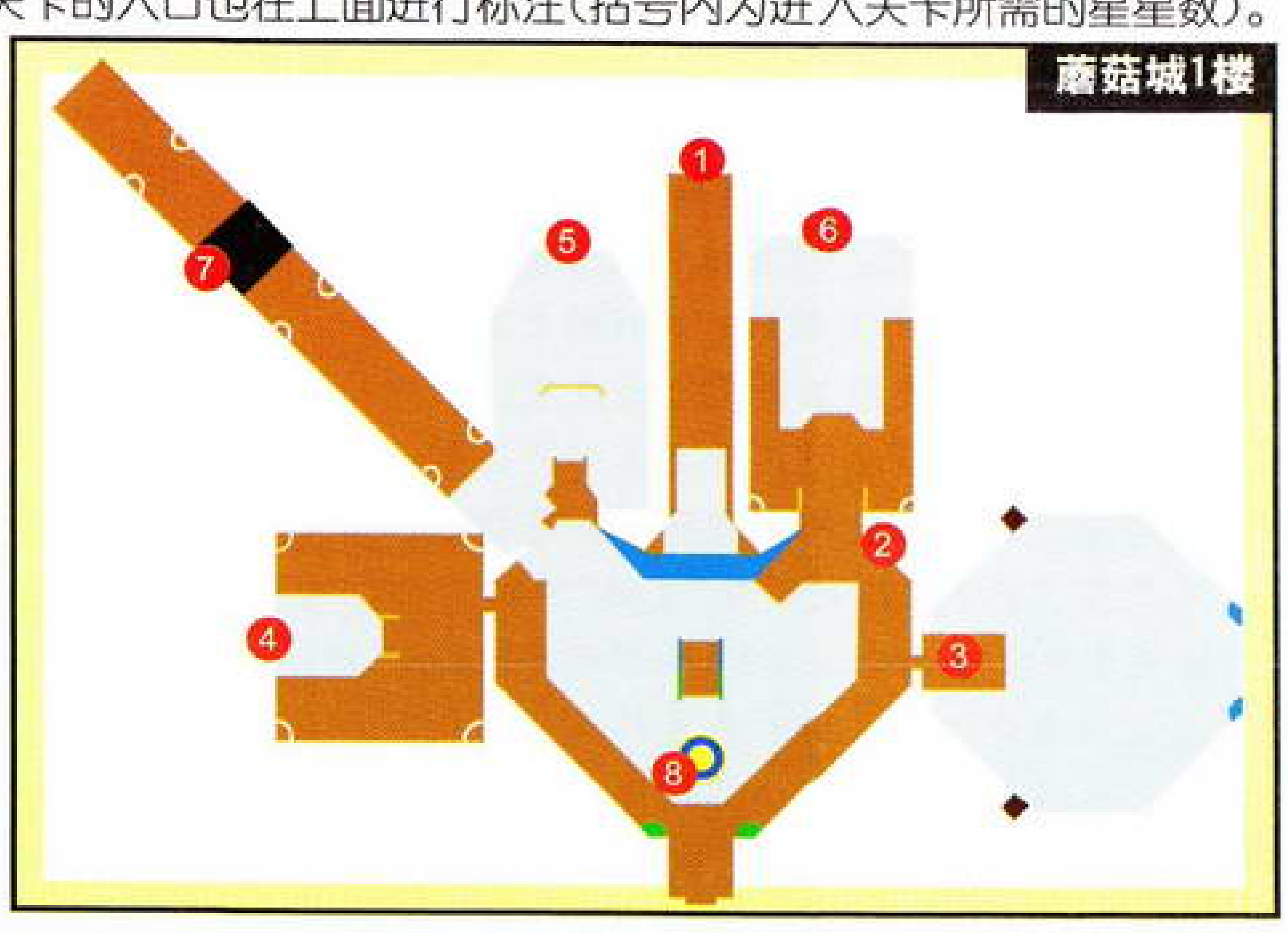
放掉水池的水

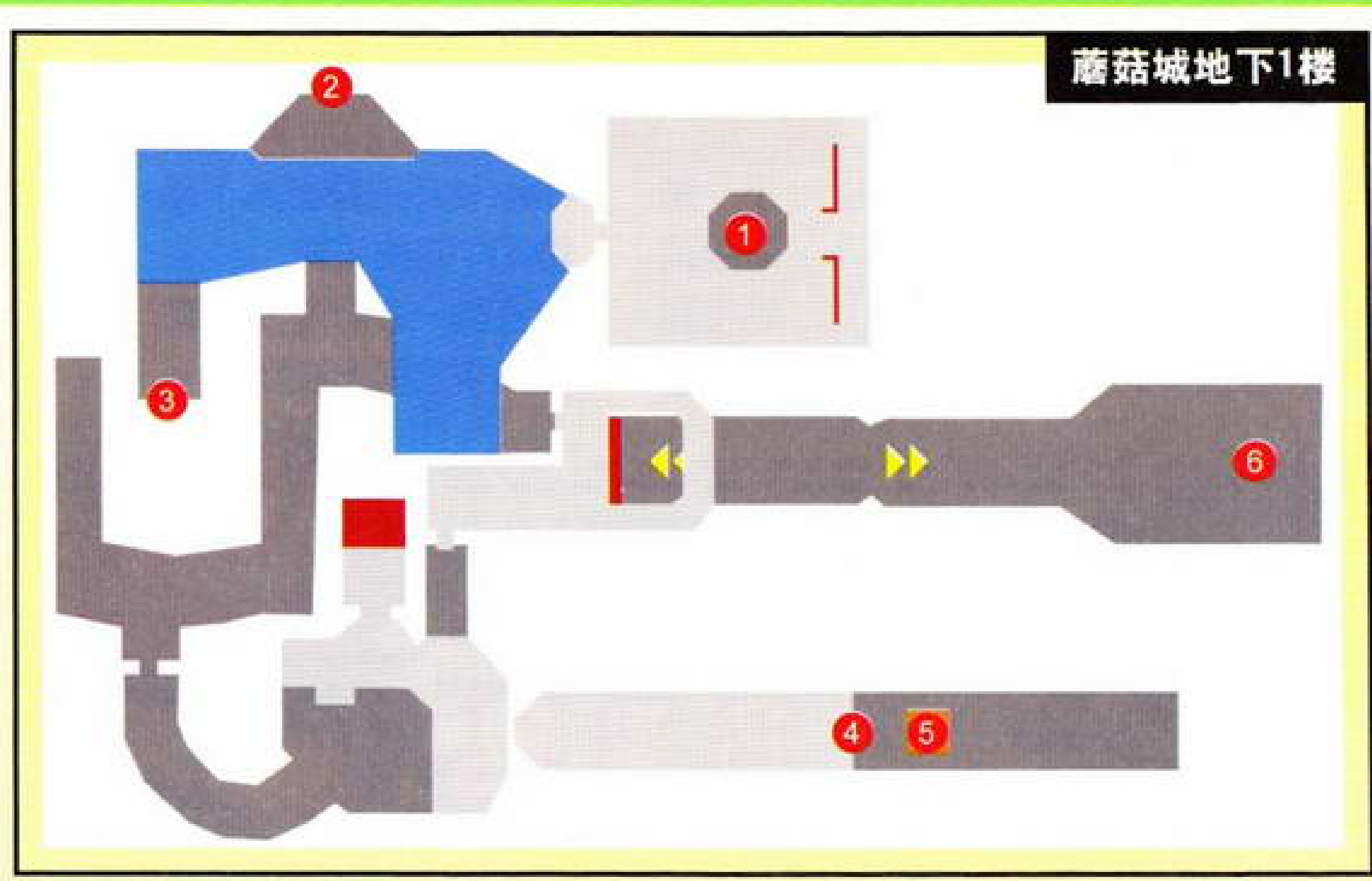
在游戏进行到能够进入地下室后，来到深处的水道。控制角色将水中的两个石柱压下便能够将护城河的水放掉了。

蘑菇城全关卡入口图

在这次的《马里奥64DS》中，所有的关卡都隐藏在蘑菇城中。这里为大家列出城堡3楼～地下1楼的所有地图，同时所有关卡的入口也在上面进行标注(括号内为进入关卡所需的星星数)。

1. 后院
   - 惊人的秘密基地
   - 幽灵的鬼屋
   - 恐怖的幽灵大王
2. 换人房间
   - 碧奇公主的滑道
   - 南国藏宝岛
   - 暴怒的栗子王
3. 海盗的海湾
   - 和鱼在一起
4. 炸弹兵的战场
5. 寒冷的雪山
6. 石板王的城寨
7. 黑暗世界的库巴
8. 开启问号开关

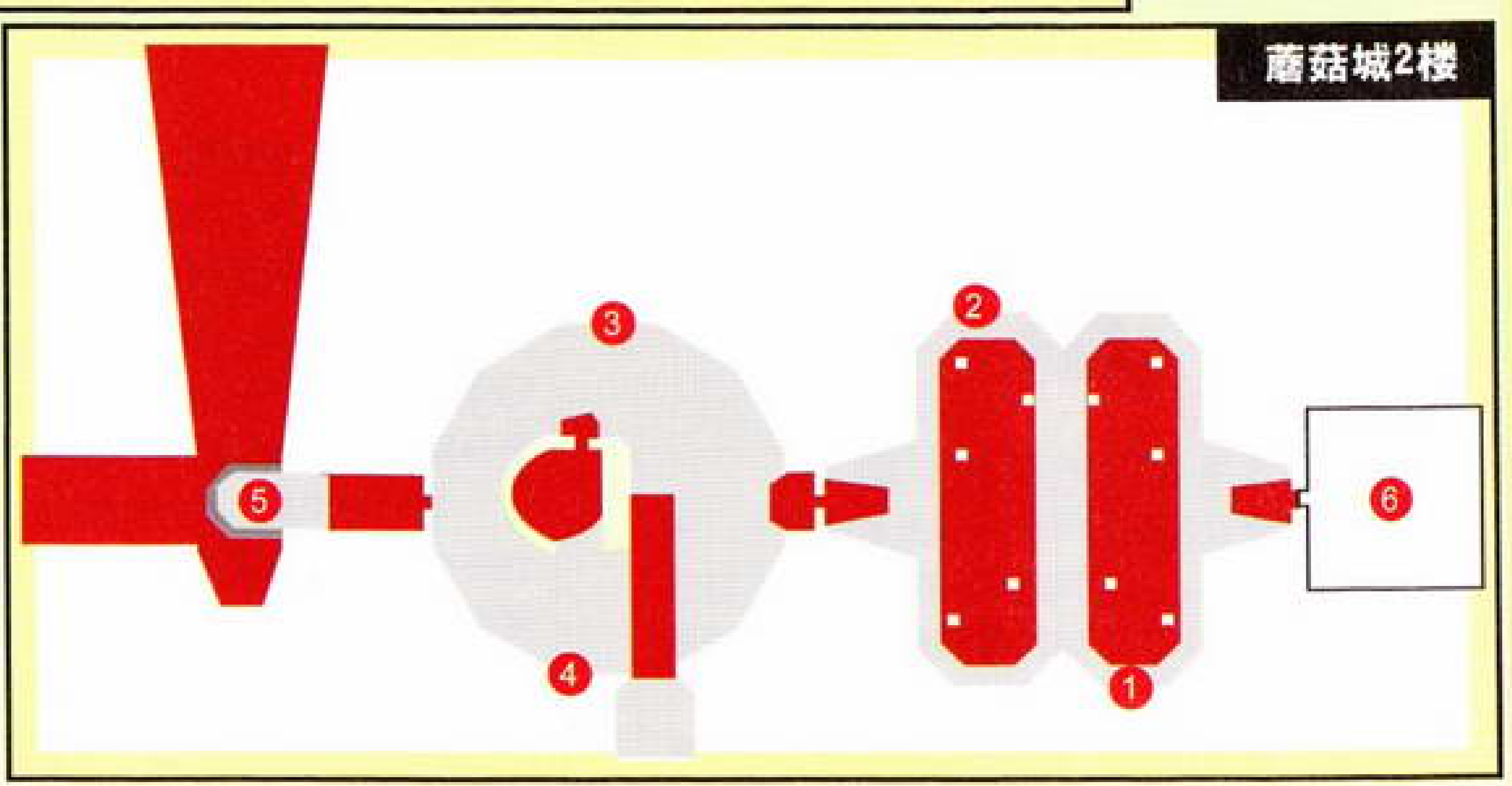


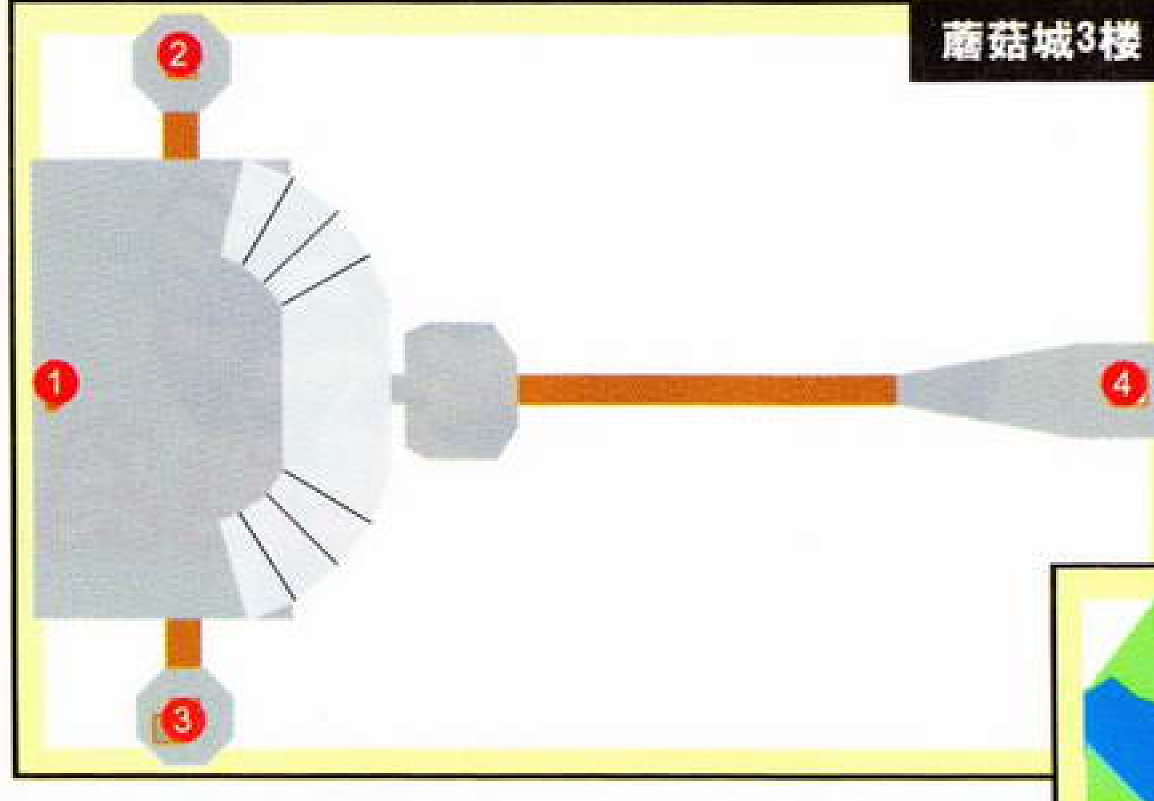


1. 融入黑暗的洞窟 瀑布海湾的秘密
2. 岩浆遍布的地狱
3. 厚实的流沙沙漠
4. 神奇大陆
5. 火焰海洋的库巴
6. 将这里的两个石柱都压下后可将护城河的水退掉。



1. 暴怒的冰之大王
2. 雪人大陆
3. 水淹的都市
4. 很高很高的山
5. 大小双子岛
6. 镜子中的隐藏星星





1. 不停摆动的钟
2. 彩虹观光船
3. 飞翔的马里奥
4. 天空中的战斗

1. 下水道的秘密
2. 得到150颗星星后可以使用此处的大炮。





共通基本操作

移　动	方向键，触摸屏
攻　击	A键
跳　跃	B键
跑　动	Y键
视　角	X键(其中有主视角，可查看地形)

移　动	方向键，触摸屏
下　蹲	R键(跳起时按蹲为下压)
三级跳	跑动中连跳三次
后空翻	按住蹲一会后再按跳键
远　跳	跑动中按蹲再按跳键

人物介绍





马里奥

特殊能力

弹墙跳：跳跃靠近墙壁时，在跳跃最高点再按跳即可借助墙壁反弹。在两堵墙见不断反弹可上到高处。

气球马里奥：在得到力量之花后马里奥会变成气球，一直按跳便可不断升空。撞到障碍物时会被弹很远。

羽毛马里奥：在某些红色方块内会掉出羽毛。拥有羽毛后进行三级跳便会起飞，也可以利用关卡中的大炮来起飞。起飞后高度会逐渐下降，俯冲的时候速度特别快。

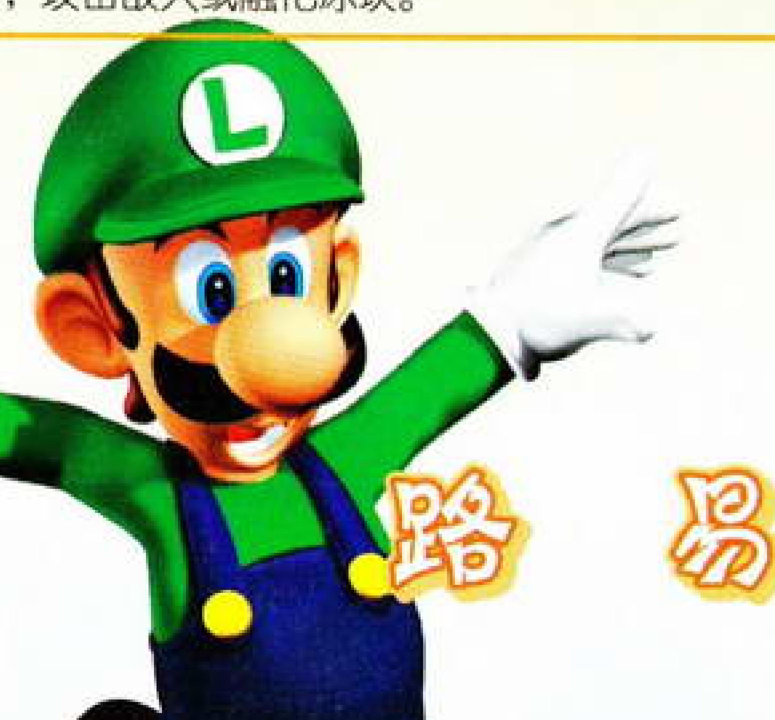
耀西

特殊能力

浮空：在跳跃中按住跳跃键可浮空。

吞吃：按攻击键能将敌人或是箱子吃下，再按攻击键可吐出。按蹲能够将吃下的物品变成蛋，蛋只能拥有一个，拥有蛋的情况下按攻击是将蛋射向前方。吞下火焰后可喷火。

喷火：得到力量之花后耀西便能够进行喷火，攻击敌人或融化冰块。





路易

特殊能力

跳跃浮空：路易在跳跃后按住跳跃键也可浮空一段时间。

水上移动：控制路易冲刺跑进入水面时，他可在水面上移动一段时间。

旋转跳跃：在一次大跳跃(比如后空翻)落下时路易会回旋着缓慢落下，利用这个可飞到很远的地方。

透明路易：当获得了力量之花后路易会变透明，可以穿过铁丝网和进入某些壁画。

瓦里奥

特殊能力

强力拳：瓦里奥的普通攻击能够将关卡中的黑色砖块打碎。

金属瓦里奥：获得了力量之花后瓦里奥的身体会变成金属，无视一切攻击。同时水的浮力也对其无效，可踩下水底的开关和被水泡包围的星星。

回旋投：只有在对战模式中才能体现出效果，可将对手抓住，回转后扔出。

关卡1 炸弹兵的战场

一楼左边最初可进入的场所，跳进壁画即可。和关卡名一样，这里有众多的炸弹兵和有众多滚石的山头。耀西能够吞下炸弹兵，当作弹药吐出攻击敌人。





1 山顶上的炸弹王

目标是这里的山顶，途中要躲过众多的铁球。控制耀西到达山顶后要和炸弹大王决战。要将它扔出炸弹兵吞下，吐出攻击炸弹大王。重复几次后取得胜利，得到星星。



2 和乌龟的赛跑

在初始地点会遇见乌龟，话语中它透露出要和马里奥赛跑的愿望。去地图上红帽子的所在地戴上马里奥的帽子变身后，便可和乌龟进行赛跑，最先到达山顶旗杆处的人就是胜利者。



3 五颗银色星星

将地图上的五颗银色星星收集全后，起点附近的球状玻璃体内就会出现力量之星。银色星星的位置可参照下屏幕的地图，某些星星在敌人身上，需要击倒敌人才能得到。



4 炸弹王的复仇

虽然已经用耀西将炸弹王击败了，但是变身成马里奥后登上山顶后便会再次进行战斗。这次要控制马里奥绕到炸弹王身后，按攻击键将其抱起扔开，三次后取得胜利。

5 振··翱翔的马里奥

开启问号方块后，选用马里奥进入关卡。和初始地点的红色炸弹人对话开启大炮。用山腰的炮台将自己发射到空中的岛屿，再利用岛屿中的大炮让马里奥穿过空中的5道金币环便可。

6 8枚红币

查看地图，收集关卡中的8枚红币即可得到力量之星了。每关都有一颗星星需要这种方法得到。

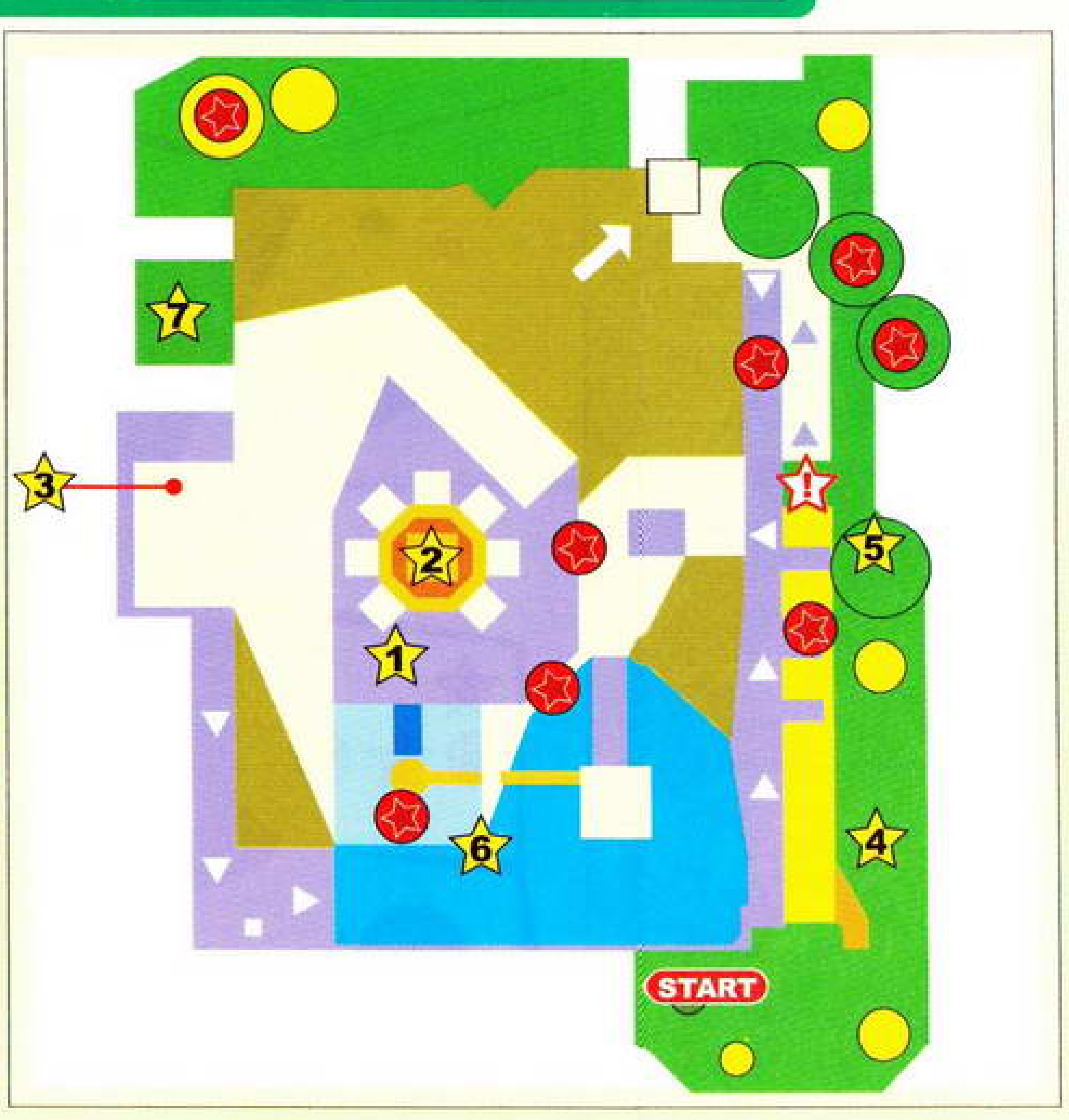
7 汪汪的狗屋

进入关卡后会发现那个链条铁球被栓在木桩上，跳起将那个木桩压入地下。将铁球解放后便能够得到它身后铁栏杆里的星星了。压木桩期间会受到铁球的攻击，注意HP的剩余量。

关卡2 石板王的城寨

得到一颗星星后便能进入此关。这里是石板王的城寨，需要环绕着前进才能到达顶部。途中有很多窄道，很容易掉出场外。要干掉食人花必须攻击它头部。





1 愤怒的石板王 1

这里的主人石板王位于地图中央的城寨顶部，从起点出发沿着斜坡不断前进，环绕着向上便可到达了。正面攻击起不了什么效果，要在它倒下压你的时候躲开，然后压它的后背便可。



2 城寨之巅 2

这次进入关卡后在城寨的顶



部会多出一个塔，按照原来的路线前进。到达之前决战的地点后再登上塔顶便可得到星星了，要小心炮弹。

3 乘大炮飞行 3

和地图左下上层的红色炸弹人对话后开启炮台，之后利用炮台瞄准炮台对面平台的旗杆。准心偏上一点发射后会正好抓住旗杆，下滑到平台中间就可看到力量之星了。

4 浮游岛的红币 4

收集关卡中的8枚红币，取得力量之星。这里的难点是空中岛屿上的的两颗红币，要在城寨顶部踢木板使之倒下成为通路。之后便可通过木板来到空中的岛屿了。

5 飞向鸟笼 5

这颗星星在空中岛屿的鸟笼中，似乎除了飞行，就没有进入的方法了。其实只要顺着起点处的树往上爬，就能使树顶栖息着的猫头鹰出现，抓着它飞向鸟笼吧。（也可利用此方法来取得红币。）

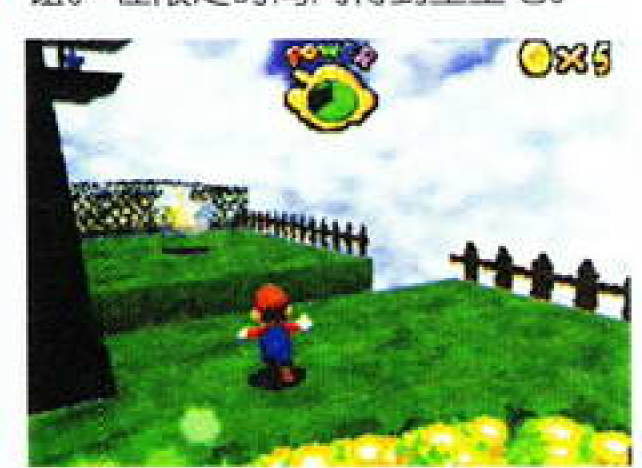
6 将墙壁破坏 6



再次进入大炮，这次将炮口往右边移会看到两个墙壁的突起，瞄准右边的突起发射吧。将其打坏后便露出星星了，之后瞄准星星再次发射取得星星吧。

7 城寨的按钮星星 7

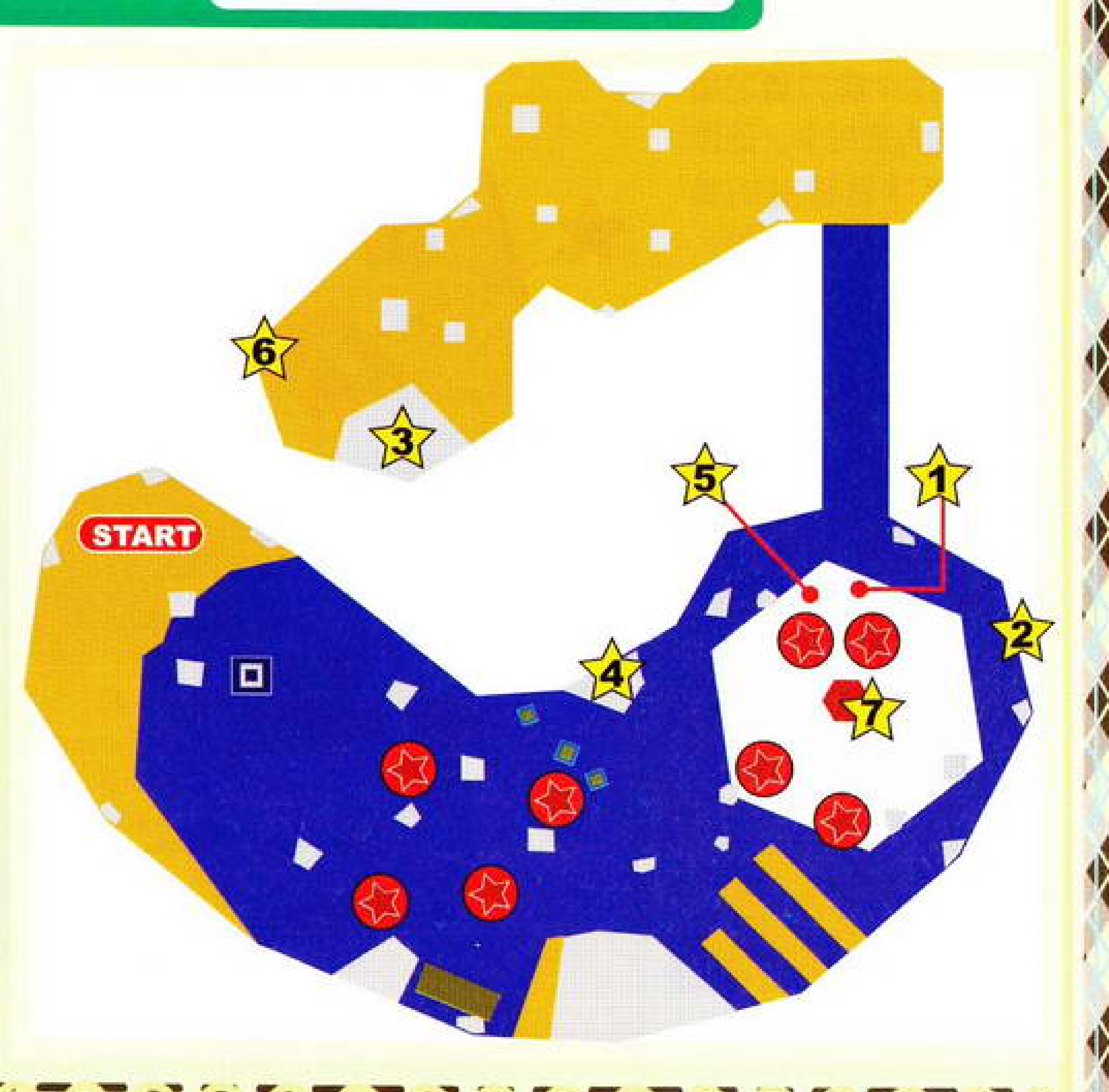
从起点处往右前进，打碎墙壁间的红色砖块后便可看到黄色按钮。在限定时间内得到星星吧。



关卡3 海盗的峡湾

得到3颗力量之星后可进入此关，作为第一个以水为主的关卡很让人眼前一亮，可先熟悉下在水中的操作。主场景由一个海湾和地下洞穴组成，并不复杂。冒险时要注意潜水时会不断损失HP。





1 沉船里的宝藏 1

在地图右下的水底有着沉船，星星就隐藏在船内。潜水时会不断损失HP，要靠取得金币来回复。靠近沉船入口，将堵在入口的海鳗引出后便可进入船内了。先开启宝箱使船上浮(水位下降)，然后就去取得高处的星星吧。



2 出来吧！巨大的海鳗 2

此关开始沉船是浮在水面上的，而先前的那只大海鳗则潜伏在了水底里。再次靠近它，将其从洞穴中引出。大家会发现力量之星在它尾巴上挂着，看各位的游戏水平了。

3 海底洞窟的宝藏 3

游到沉船所在的位置后下潜，继续前行进入海底洞窟。在这里的尽头有四个宝箱，按照正确的顺序开启后便能得到星星。



4 发射到岩石柱 4

和红色炸弹人交谈开启初始地点的大炮，瞄准左边三个岩石柱进行发射。最终的目的是让角色抓住左边的岩石柱，之后操纵角色在岩柱间进行跳跃，到达平台得到星星。

5 船上的红币 5

本关8枚红币的分布十分平均，4枚在水中，4枚在地面上。参考下地图，水中的红币有两枚隐藏在贝壳里，而地面上的大都在船上。在海边踩下褐色按钮后就可使通往船的道路出现，要快速通过。

6 海湾的按钮星星 6

这颗力量之星的取得需要使用路易，并开启了红色砖块。使用路易来到地下洞穴，使用入口的力量之花变透明后，快速去踩开关，再进入铁笼内得到星星。

7 穿越喷出的急流 7

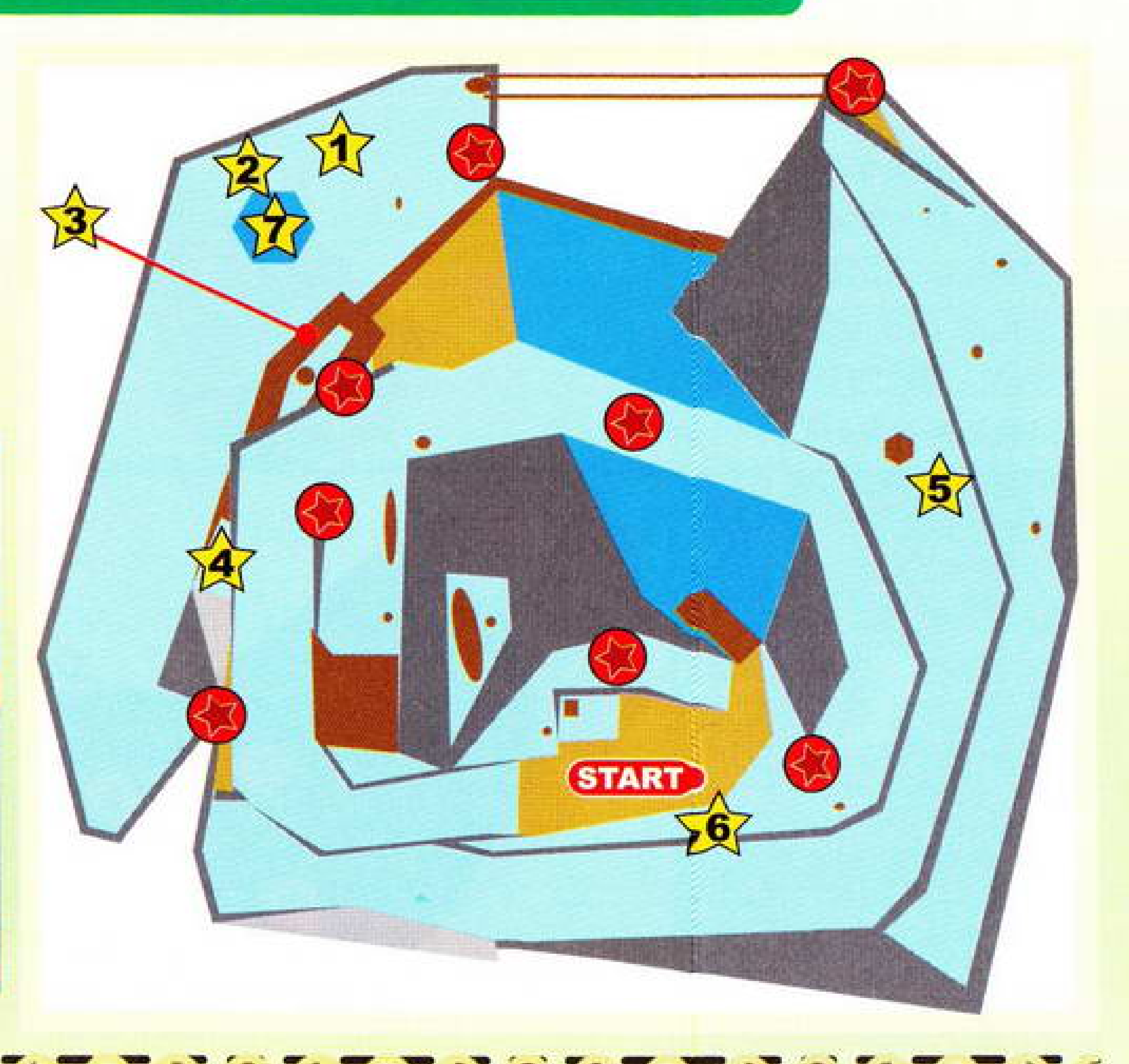
这颗力量之星需要使用瓦里奥，并开启了问号按钮。使用地下洞穴入口的力量之花变成金属瓦里奥后快速回水中，下沉到底部，进入急流中取得星星。



关卡4 寒冷的雪山

拥有3颗力量之星才能进入的关卡，这里是一座冰雪覆盖的雪山。起点从山顶开始，向下有各种滑道。冒险时要注意在雪上行走的惯性是十分大的。





1 超级滑雪道 1

进入开始地点旁房屋的烟囱内，在这里会发现一条很长的滑道，通过滑道后出门就可看到星星了。途中有一个隐藏的近路，不要错过了。





2 迷路的企鹅宝宝 2

在起点处可看到企鹅宝宝，将它举起带到最下方的大企鹅处就可得到星星了。方便的方法是看准地点将企鹅宝宝扔下去，然后自己跟着跳下去和大企鹅对话。

3 和企鹅的冠军赛 3

通过滑道后再次来到小屋，在滑道口会看到大企鹅。和它对话后便开始了和它的滑雪比赛，先抵达赛道终点便可得到星星了，不要利用近道。

4 冰中的红币 4

按照惯例，收集关卡中的8颗红币便可。不过此关中有两颗红币在冰块中，要操纵耀西吞下火堆的火来喷出火焰融化冰块。

5 滚来滚去的雪球 5

在起点附近的高台上有个大雪球，调查后它会请求你带它到“脑袋”的所在地，之后就开始向下滚。这里要赶快控制角色下滑，抢在其之前到达雪人的脑袋处。



6 马里奥的超级弹墙跳 6

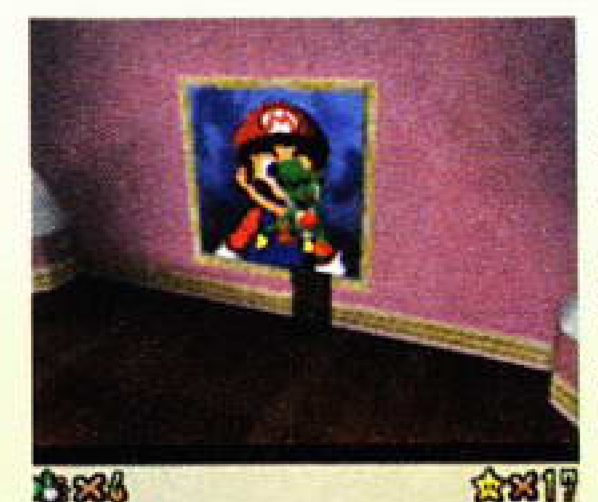
从大企鹅处向上前进，乘坐吊桥跳上途中的浮台，和红色炸弹人对话开启炮台。然后控制马里奥进入吊 桥开始处的炮台，发射到对面，继续前进。在最后要先利用高跳上到第一个高台，然后进行三级跳再弹墙跳的高难度操作来到最上层，踏过冰道得到星星。

7 雪山的按钮星星 7

这颗星星需要先救出瓦里奥，跳起 将大企鹅身旁的冰湖压碎。然后踩 下红色炸弹人身旁的开关，再跳回 来(有风，不用怕掉下)得到湖中的 星星。



解救战 暴怒的栗子王



二楼右边是公主房间，当得到8颗星星后便可进入内部的房间。这里的马里奥壁画便是解救马里奥的地方。关卡并不是很复杂，目的是来到打红叉的地方，查看地图便一目了然了。

进入红叉地点后便要开始和栗子王的战斗，和巨大身躯不符的是栗子王的速度十分快，且会召唤小栗子。耀西需要将小栗子当作子弹吞下来攻击栗子王。受到攻击后栗子王的速度会变快，小心躲避。攻击三次后便获得胜利，得到解救马里奥的钥匙。



红币之星



本关也是有8颗红币存在的，不过这8颗红币的取得需要活用力量之花的能力。即开启问号开关并解救了全部人物后才能取得。大致是用气球马里奥飞向高处，透明路易穿过铁丝网，瓦里奥打碎黑色砖块……

按钮星星



在起点右边可以看到星形按钮，而相应的力量之星则在地图右下的高台内。这里要控制马里奥来取得星星，踩下开关后快速前往高台，在笼子内不断利用弹墙跳来到达顶端，得到星星。

BOSS战 黑暗世界的库巴



收集到12颗星星后便可进入二楼左边的大门内，直走后会掉入库巴的陷阱。关卡的最后，玩家要在这里和库巴进行第一次决战。（利用马里奥的气球形态可缩短攻关距离。）



红币之星



要收集本关的8 枚红币必须要先解救马里奥，起点处就有颗需要气球马里奥才能得到的红币。其他红币都隐藏在关卡中，途中多转移下视角吧。

按钮星星



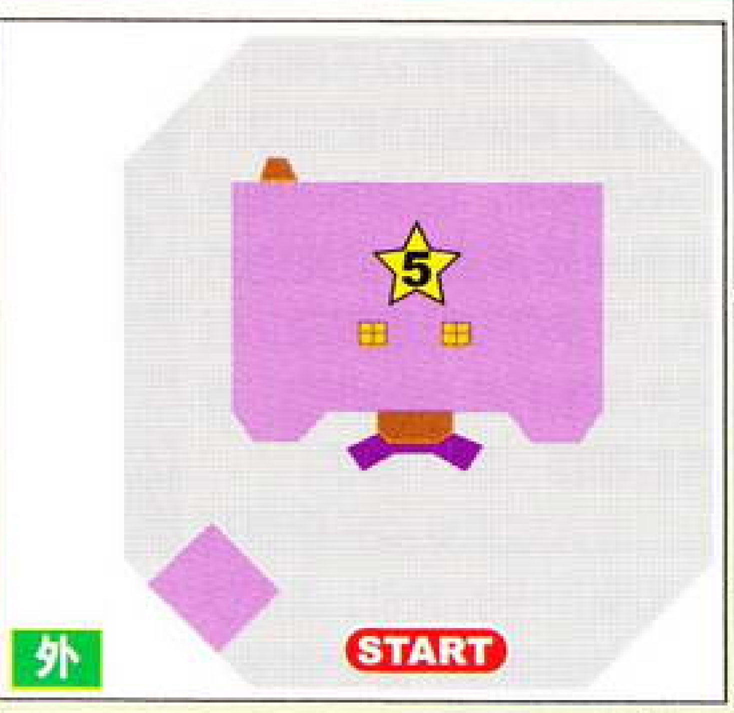
在关底的水管旁会看到黄色按钮，踩下后在对面的木版处会出现星星。要在上方的平台跳跃才来得及拿，有些平台的距离很远，多多利用冲刺跑→蹲→跳这一系列动作吧。

关卡5 顽皮幽灵的鬼屋

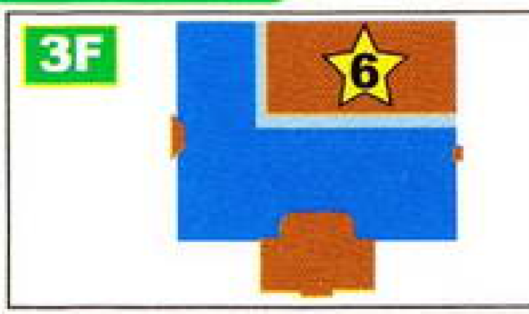
收集到15颗星星后，在后庭院内会出现巨大的幽灵，将其击倒后会出现鸟笼，这便是关卡五。由于跳起压才能将幽灵击倒，而耀西是坐不掉它们的，所以本关的主角是——马里奥。

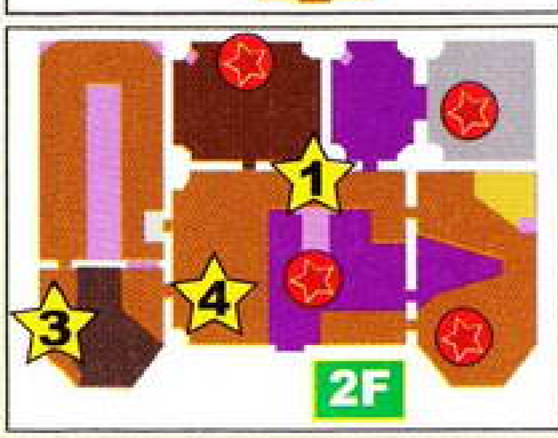


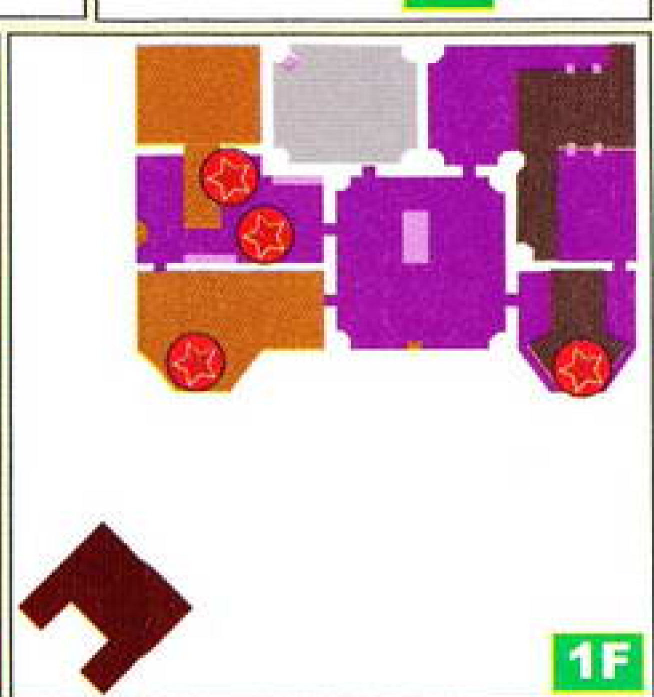












1 寻找幽灵大王

本关要在鬼屋的一楼消灭5只幽灵，有两只是躲在幽灵壁画里。注意，正对幽灵时它们会进行隐身。消灭方法依旧是从空中压下。全灭后1楼大厅出现幽灵大王，干掉后星星出现。



2 幽灵的回转床

本颗星星在地下，掉落后来到中间的旋转区域。这里也会出现5只幽灵，干掉它们和之后出现的大幽灵就可得到星星了。战斗中要注意墙上喷出的火焰。

3 书架的秘密

星星在二楼左起第二间的书房内，最内部的书架上有三本凸出的书。按照中央、右、左的顺序击打书让书返回原样，即可开启放置星星的密室。

4 8枚红币在何方

收集鬼屋中的8颗红币，按照地图来的话没什么大的难度。不过大厅上空的红币用跳跃是得不到的。需要变身为气球马里奥浮上去取。

5 阳台上的幽灵老大

在二楼最右边的房间内，利用踢墙跳或变身为气球可上到3楼的平台。在这里的阳台上会再次遇到幽灵老大，击败它便可。

6 隐藏房间的大眼球

此颗星星需要利用路易的能力。没救出的话就需要先在1楼左上的房间取得路易的帽子。然后取得力量之花隐身，快速用后空翻上到3楼，进入幽灵壁画内。对付大眼球要绕着它进行旋转，把它搞晕便胜利了。



7 地下室的按钮星星

这里需要用到瓦里奥的能力，将地下室的黑色砖块破坏便可看到黄色按钮了。由于星星的出现地点较远，可在踩砖块前变身为马里奥。

解救战 恐怖的幽灵大王

在鬼屋的3楼，我们可以看到路易的壁画。进入后便是解救路易的关卡。这里的敌人都是幽灵，而道路是4个分支的无限迷宫，玩家要根据幽灵大王的笑声来判断进路。按照进门后方向为准的参考路线：右、左、右、左。在通过一条长路后便进入了幽灵王的房间。



初进房间时是什么都没有的，此时不要去吃周围的金币，多照会儿镜子幽灵王便会出现。最初它会进行隐身，玩家要利用镜子里的倒影和地上的影子来确定攻击点。HP不足时可用周围的金币来补充，压中它3次后便结束战斗。得到解放路易的钥匙。

红币之星

本关8枚红币的位置可通过和关卡中的红色炸弹人对话来得知。而要取全的话需要利用到马里奥和瓦里奥的能力。



隐藏房间的星星

在救出路易后操纵路易进入此关，在第3个循环房间中取得力量之花隐身后快速前进，冲进第5个房间的幽灵壁画内便可得到力量之星了。

小游戏收集

本作中的小游戏都十分有意思，只能依靠触控笔来控制。在标题画面中点击REC ROOM便可使用。不过小游戏大部分都不是一开始就能选择的，需要玩家在城堡中抓到兔子(关卡中没有)，从而得到钥匙开启小游戏。使用不同的人物所能抓到的兔子的出现地点是不同的，能抓的兔子随着流程的进行而增多。这里为大家列出所有的兔子出没地点。

角　色	出现地点	角　色	出现地点
耀　西	最初出现	路　易	最初出现
	最初出现		最初出现
	庭前的桥旁边		后院的入口上方
	庭前的桥旁边(左)		地下1楼的水道(水退后)
	庭前的桥旁边(右)		马里奥画像的房间
	庭院右上		关卡1的入口处
	庭院左下		庭院左下
	地下1楼		2楼中间
	庭院的水沟(水退后)		蘑菇城的屋顶
马里奥	最初出现	瓦里奥	最初出现
	最初出现		最初出现
	庭院左侧		庭院右上
	关卡3的入口处		关卡2的入口处
	2楼的镜之间		地下1楼
	地下1楼		后院
	地下1楼		关卡13的入口处
	庭院的水沟(水退后)		3楼房间内
	2楼中间		“飞翔马里奥”的入口处



关卡6 融入黑暗的洞窟

通过关卡"黑暗世界的库巴"后便能够打开通往地下室的门了，跳进这里内部房间的水池便可来到这个关卡了。取得本关的星星几乎都要用到瓦里奥的能力。





1 多西的地底湖 1

一路来到地图上方，乘坐升降机便会来到地底湖。这里恐龙多西悠闲地在湖中游曳，爬到它身上压它的背部。趁其低头时拿到它头上的帽子变身为瓦里奥，打碎湖中央的巨石便得到力量之星了。



2 机关平台的红币 2

本关的红币都集中在地图右下的大房间，要利用这里的平台来取得它们。平台有两种，自行移动的平台和需要操作的平台，高处的平台要利用弹墙跳才能登上。难点是要在平台的移动过程中进行红币的收集，而有些红币是藏在砖块内的，要打碎才能得到。

3 前进！金属瓦里奥 3

取得起点处的瓦里奥帽，到达地下湖后取得力量之花。变身为金属瓦里奥后直冲地下湖，踩下湖中的按钮便可开启湖边的大门。由于需要在门内跳过两个长距离的大坑才能得到星星，建议找到路易的帽子再来进行跳跃。



4 通过毒气迷宫 4

取得起点处的瓦里奥帽，之后来到地图右上的毒气迷宫。在毒气迷宫入口处变身为金属瓦里奥后穿过毒气，来到地图上方高处的入口，前进后就能取得星星了。

5 毒气迷宫的紧急出口 5

和前一颗星星相似，也是用金属瓦里奥进入毒气迷宫，不过这次的目的地是迷宫左上的紧急出口(可看到一竖排蓝币)。进入出口后，跳起按B抓着铁丝网前去星星的所在地吧。

6 滚动岩石的秘密 6

变成瓦里奥后来到地图左上的大岩滚动坡，星星就藏在某个岩石中，打碎便可得到。不过滚动中的岩石很难瞄准，建议去坡下打碎黑色砖块，吃下蘑菇变大后迎坡而上，可轻易撞碎岩石得到星星。



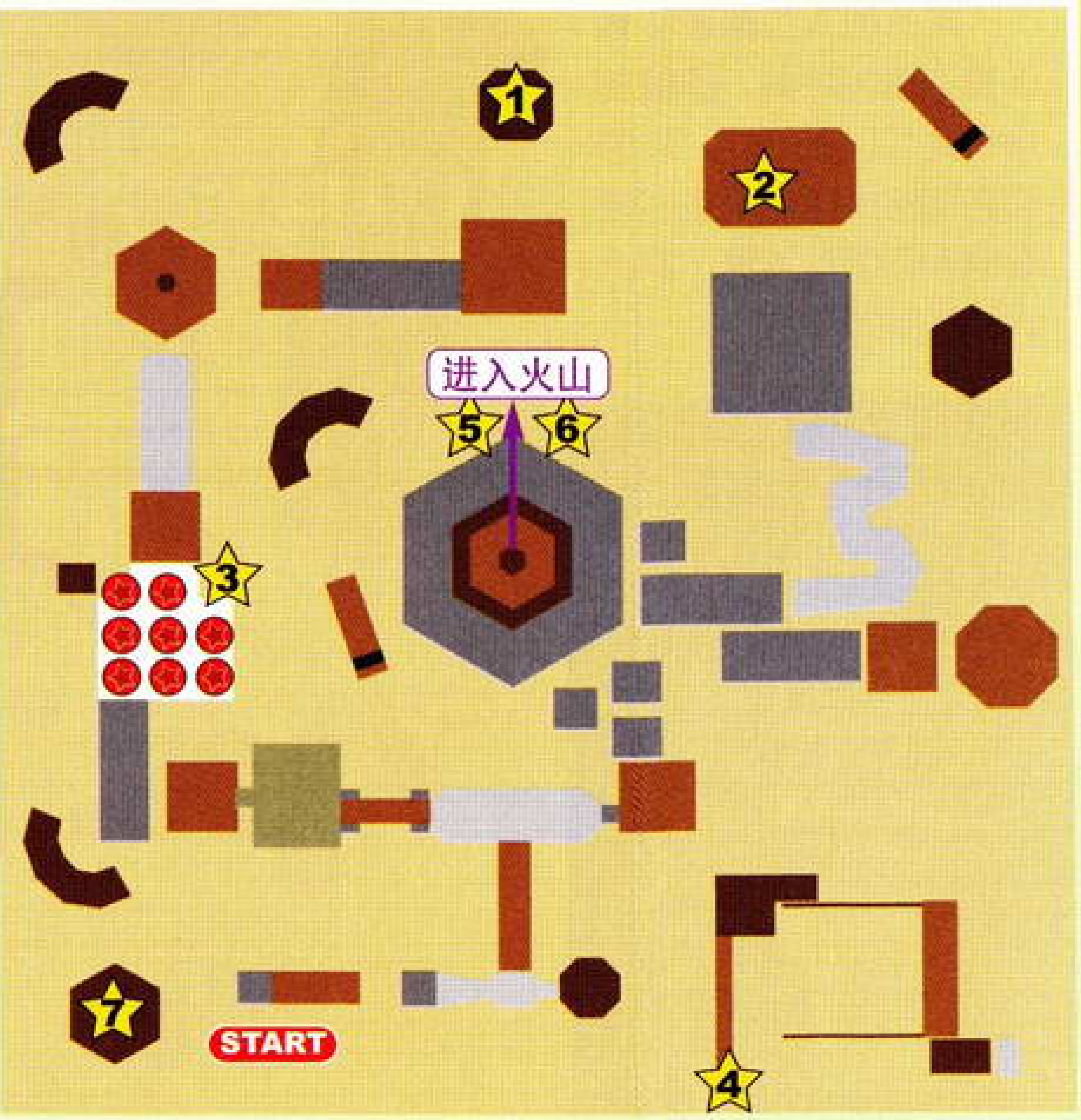
7 地底的按钮星星 7

黄色按钮隐藏在地图右下大房间的黑色砖块之下，要利用瓦里奥来击碎。之后的星星需要弹墙跳才能得到，变身为马里奥后再去踩按钮。

关卡7 岩浆遍布的地狱

进入地下的火焰壁画便来到此关，这里是熔岩之海，中间的火山还会不断爆发。





1 推落牛角老大

来到画面上方的平台和牛角老大战斗，将它打落岩浆后力量之星会出现。在它撞到你之前攻击到它便可使其后退，也可考虑在版边吸引它，趁机把它推下去。



2 和牛角队的战斗

在地图右上的岛屿要和3个牛角小队的成员战斗，将它们全部推落岩浆后便会再次出现一个牛角老大。照旧干掉它后便可得到星星了。

3 拼图内的8个红币

地图右边的库巴拼图上有着8颗红币，全部收集吧。跑动时要注意的这些拼图会不断移动，小心不



要掉进岩浆。

4 横渡用滚木

控制角色来到地图左上，登上巨木后利用木头的滚动来横渡岩浆取得力量之星星。此颗星星的取得也可选用马里奥，变身为气球后飘到星星处，不过对操作的要求比较高。



5 火山的力量之星

跳入场景中间的火山，发现这里别有洞天。从入口处不断向上前进，到达最高处便可得到星星了。

6 火山的平台之星

跳入火山后，从入口处向后行进。乘作浮游平台穿过岩浆地带，最后会得到力量之星。

7 火中的银色星星

在起点附近有一个黄色方块，顶了后内部是龟壳，乘上后便可在岩浆海中遨游了。快速滑动的同时要注意收集关卡中的5个银色星星，全收集后力量之星出现。要注意乘龟壳滑动时不要撞到墙壁或受到攻击，会使龟壳消失(下面可是岩浆啊)。



关卡8 厚实的流沙沙漠

本关的入口隐藏在地下室道路的尽头，这里的墙壁是可以进入的。此沙漠关的主要构成是金字塔和危险的流沙地带，掉入流沙是必死的。





1 秃鹰的恶作剧

进入关卡后可看到秃鹰抓着星星在关卡中徘徊，这时要做的就是控制角色攀上金字塔周围的石柱来守株待兔，待秃鹰飞过时跳一下就可取回星星了。



2 金字塔顶

本任务要到达金字塔顶，用马里奥在地图下方石屋的顶端可得到羽毛，用3段跳跃后可轻易到达，取得塔顶的星星。否则的话便要通过流沙地点绕道前进了。

3 巨大金字塔的内部

从金字塔的入口进入内部，星星就在金字塔的顶端。途中有许多石柱阻碍，克服困难到达顶部便可。

4 屹立于石柱之上

当金字塔周围的4个石柱全被登上过后，金字塔顶部的秘密洞穴会开启，进入后会与金字塔的BOSS进行战斗。战斗中要注意躲避，趁机攻击BOSS手中心的眼睛，胜利后就能得到星星了。



5 流沙中的按钮星星



用瓦里奥打碎地图右方的黑色砖块就可看到按钮，依照惯例，相应力量之星的出现地点非常远，需要靠马里奥或路易来完成。不过这里有个移动点……

6 巨大金字塔的秘密

金字塔内部散落着5颗银色星星……将它们全部收集吧。这里对能力没什么要求，选择喜欢的便可。流沙路上有两个，而最高处的银星需要从上方掉下才能得到。

7 飞来飞去得红币

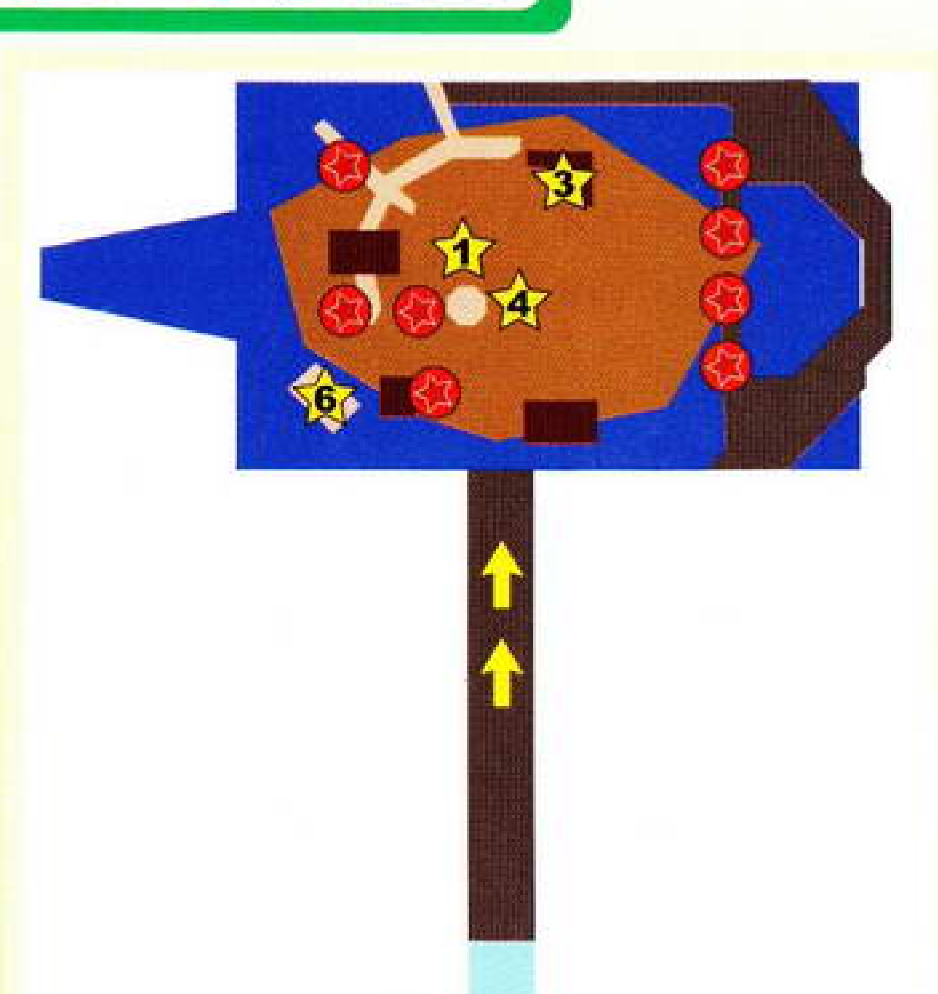
本关的红币均匀分布在地上和空中，地上的很容易得到。而空中的红币则需要得到羽毛来飞行取得。利用大炮加飞行帽可轻易飞到想去的地方。

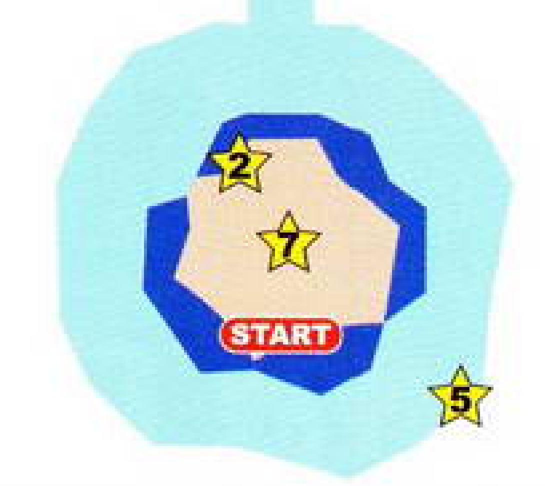


关卡9 神奇大陆

在得到30个星星后，便能够开启地下室入口旁边的大门了。跳入水墙后便进入此关，在得到第一个星星后关卡的位置会产生一些变化。







1 库巴的潜水艇

本关的初始地点是一个湖泊，要穿过水底的长隧道来到达内部。期间还是要注意在水中取得金币来回复体力。到达内部工厂后踩下岸上的褐色按钮就可使道路出现，登上潜水艇得到星星。



2 旋涡内的宝箱

在最初湖泊的底部有三个宝箱，按照顺序开启后才能得到星星。最先开两枚贝壳附近的箱子，之后是被三个硬币围着的，最后开剩下的那一个。期间要注意HP残量并小心不要被旋涡卷进去。

3 库巴遗留的红币

将关卡“火焰海洋的库巴”完成后，原先库巴潜水艇所在的地点会出现移动的横杆。利用这些横杆可得到空中的8颗红币，注意在横杆间跳跃时将角色的背部移动到即将跳跃的方向才能顺利到达目的地。

4 穿过喷出的水流

在库巴潜水艇的下方有一个喷水处，会不断冒出水环。控制角色连续穿过水环五次后星星会出现。可考虑变身为金属瓦里奥，这样便不会受到水流的干扰了。



5 龟背上的按钮星星

此按钮需要使用瓦里奥将起点附近的黑色砖块打碎才能看到，但星星的出现地非常远。要顶附近的橙色方块，利用其中的龟壳来快速滑行吧。

6 金属网的无效面

库巴潜水艇所在的水下有颗被铁丝网围住的星星。利用路易的隐身能力可轻易地进入网内得到星星（路易的帽子也在附近）。

7 鳐鱼的礼物

在一开始的湖中有条巨大的鳐鱼，它的尾部会不断放出水环。控制角色连续通过水环5次就可得到星星了。

BOSS战 火焰海洋的库巴



当取得关卡"神奇大陆"的第一颗星星，使库巴的潜水艇消失后，神奇大陆的关卡会向后退，并露出本关的入口。这里是一片火海，某些平台会下沉，稍有不慎就会被烫得飞起。关卡最后要和库巴决战，战斗方式照旧，不过场地变狭小了，而BOSS还会使用压击来使场地倾斜，千万要注意别掉下火海。打倒后便能够得到打开2楼门的钥匙了。



红币之星



本关8颗红币的收集还是要考验玩家的操作，在岩浆中可轻松找到其中7 颗红币。最隐蔽的红币在电梯的下方，站上电梯等其上升后跳下，就能看到了。

按钮星星



靠近终点处，在被石墙围着的场所用碳墙跳来到顶部。在这里就能看到黄色按钮了，星星的出现地并不是很远，小心途中会下沉的平台便可。

解救战 暴怒的冰之大王



打败库巴来到蘑菇城2楼后，首要的工作就是解救瓦里奥了。控制路易进入2楼的镜之间，会看到盛开着力量之花。变身透明路易后便能够进入镜子内部了，勇敢地跳进瓦里奥的壁画吧。



关卡中的道路十分狭小，且有强风，很容易被吹落下深渊。进入打叉的目的地后便是和冰之大王的决战。将其打落深渊3次后便取得胜利。打法和岩浆关的牛角老大差不多，躲过它的冲撞后用跳踢攻击吧。

红币之星



本关8颗红币的收集中，有6颗在行进途中可看到。而剩余的两颗一颗在围栏里，需要透明路易。一颗在远方的小岛，需要戴上马里奥的帽子变身为气球马里奥才能得到。

黑砖块之星



救出瓦里奥后再次来到这里，得到瓦里奥帽子后破坏关卡中的黑色砖块便可得到星星了。

关卡10 雪人大陆

在镜之间的左边可看到镜子内有一副雪地的绘画，但镜子外的墙上没有。通过判断后就可以知道墙上隐藏着关卡，跳进墙壁中吧。

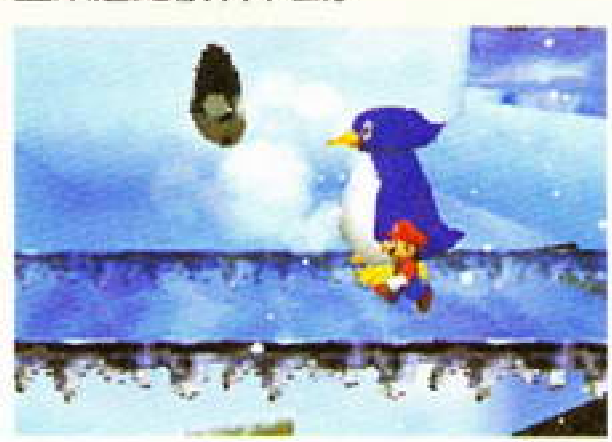






1 大雪人的额头 1

关卡的中心就是一个超大的雪人，要在起点向右行走。通过湖泊后来到冰道，用3段跳躲过冰道上的阻碍，不断向上到达雪人的顶部即可得到星星了。途中要站在企鹅头上来避免被吹下去。



2 冰之国的牛角怪 2

在地图右方的冰台上有一牛角怪，虽然样子不同，但战斗方法还是跟“岩浆地狱”中的牛角怪一样。值得注意的是场地很滑，攻击后的惯性较大。



3 耀西的冰题材 3

在关卡左侧的冰块中会看到一颗星星被封在里面。控制耀西吞下版面中的篝火后，便能将此处的冰块融化得到星星了。



4 越过冰冷的水池 4

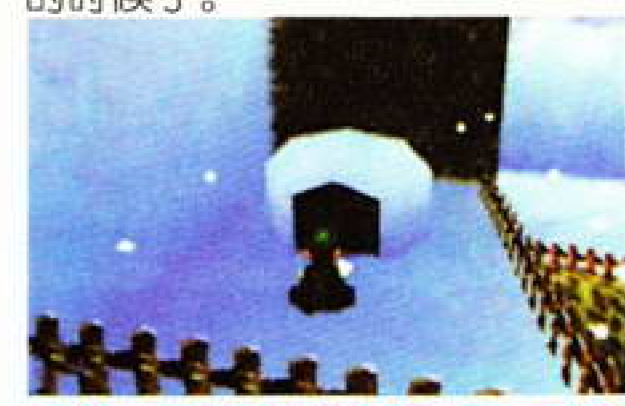
星星就藏在关卡最上方，在水池对面的黄色砖块内。由于是冰水，不能游过去。要用湖上的两个敌人做垫脚石踩过去。当然还有简便的方法，就是用路易的后空翻飞过去。

5 乘龟壳，得星星 5

前往地图上第4颗星星的所在地，顶这里的黄色砖块可得到龟壳。要乘着它来回收关卡中散落的5个银色星星。

6 半山腰的小屋 6

从企鹅所在的平台向下掉，会在雪人肚子上看到一个入口，进入后会发现星星就在这里的铁丝网下面。又该是透明路易出场的时候了。



7 小屋中的红币 7

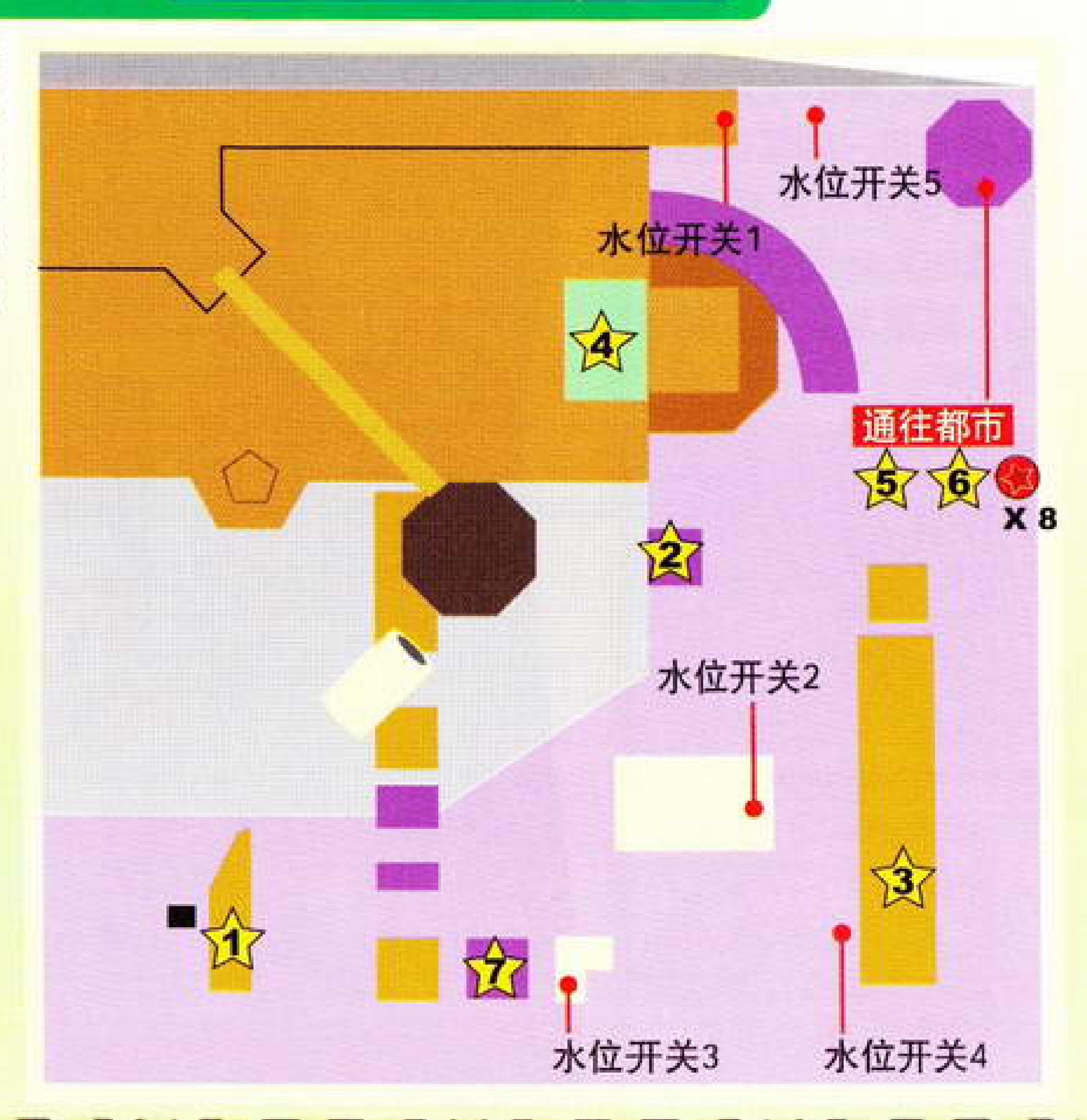
再次来到半山腰的小屋内，这次的目的是收集小屋中的8枚红币。想必大家应该很有经验了吧。



关卡11 水淹的都市

本关的入口就是楼道间的壁画，根据进入时的高度，关卡中的水位会有所不同。当然这些在关卡中还是可以改变的，分别触动不同的按钮即可改变水位(图中的开关1～5)。





1 移动的小平台 1

触动机关2，在此水位下从左下的平台开始前进。来到地图左下方，这里有许多移动着的蓝色箭头平台，站在上面到达对面，顶橙色砖块后便可得到星星了。



2 城市之颠 2

本关的星星在关卡的最高处，利用炮台上到高处后经过众多平台就能到达了，不过途中有一个失误就要重跳……当然，有个好方法就是变身为气球马里奥，十分方便就能得到了。

3 浅滩和空中的5个秘密 3

将关卡中的5个秘密地点都找到后就能使星星出现。其中两个要推货柜，剩下的要顶黄色砖块。星会出现在最后发现的秘密点处。



4 快！金属网电梯 4

在城市高处可有一个星星被困在铁丝网内。在水位最低时进入，打破铁丝网下部的阻碍箱子，利用平台上的铲子形敌人到达最上方。(被扔上去……)站在铁丝网旁的木板电梯使其下降，再立刻跳下回到地面，从缺口进入乘回电梯，之后就被带上去拿星星了。



5 都市内的红币 5



利用大炮或者气球马里奥进入地图右上被铁笼围着的通道，来到水淹都市。这里的8颗红币都被封闭在砖块内，要触动水位开关让水退掉。然后的工作就是打碎转块取得红币了，高处的红币需要在两面墙之间弹跳，或者用气球马里奥。

6 都市内的星星 6

和之前一样，控制路易来到水淹都市。这里有一颗星星被困在铁丝网中，变身为透明路易后便可进入得到星星了(用后空翻上到高处取)。

7 水淹的银色星星 7

这里会出现5颗星星，分散在砖块和空中。大多都需要利用特定的水位才能得到，而空中的银色星星需要气球马里奥来取得。



关卡12 很高很高的山

和关卡11一样，本关的入口也在走道内，有很多蘑菇的高山就是。这里是一座高山，山道十分漫长。在得到最初的星星后，起点的树上会出现猫头鹰，移动就方便了。







1 登上山顶

玩家的目的地是高山的山顶，绕着周围的道路环绕而上，期间要用蹲跳来越过一些很远的山崖。抱瀑布旁猴子的话帽子会被取走，千万要取回来啊。

2 猴子的宝物

现在起点旁边的树上有了猫头鹰，利用它可直接到达山顶。来到山顶将猴子捉住后选择放开它，它便会带你去下方，将收藏着的星星给你。



3 蘑菇上的红币

本关的8颗红币4颗在山崖上，4颗分布在蘑菇上。山崖上红币的取得并没有什么难度，而在取蘑菇上红币时很容易掉下山去。对操作没有信心的话还是用耀西和路易来取吧。



4 山腰的滑道

在前往山顶的过程中会遇到一个云形敌人，在附近有个由金币组成的箭头，跳入所指的墙壁内就进入隐藏的滑道了。途中分支很多，按照红色箭头所指的方向前进才是正确的。通过后得到星星。



5 飞向远方的蘑菇

首先和红色炸弹人对话后开启炮台。炮台在正常道路的下层，要十分小心才能掉落到通往炮台的路。当然也可以登上某个蘑菇瞬移到下层。进入炮台后，瞄准远方蘑菇上的星星，飞吧！



6 山上的5个秘密

要控制马里奥取得山顶的羽毛，然后飞向空中，通过空中5个金币环的中心后，星星就在山顶出现了。

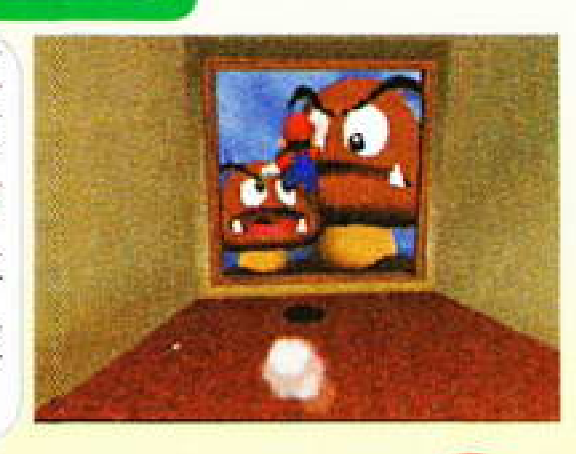
7 瀑布内的黑砖块

抓着猫头鹰来到山顶，取得瓦里奥的帽子后向下走。会在瀑布中看到一黑色砖块，跳过去打碎砖块就可以得到星星了。

关卡13 大小双子岛



入口在蘑菇城2楼的房间内，左右的栗子头画像为入口。本关是两个相连的岛屿，根据进入的是大画还是小画，关卡的起点也分别在不同的岛。大岛中任何东西都是超大的，小岛则反之。







1 巨大的食人花 1

从小岛开始，顺著水路到达第一个水管并进入。来到大岛后这里会出现巨大的食人花，要用跳踢干掉它们。胜利后得到星星。



2 大岛的顶端 2

从大岛开始行动，从右边的小洞前进。过河，一路不断向上，顶山顶的黄色砖块就可得到星星了。(利用水管在大小岛之间行走可减少路程。)

3 和乌龟的赛跑 3

选马里奥从大岛出发，通过了铁球阵后会在栅栏边看到乌龟，对话后赛跑又开始了。这次的终点是有风山谷的对岸，在下坡时争取到时间就不难胜利。

4 秃鹰会长 4

从小岛出发后利用树登上山的上层，在这里可以看到带着星星的秃鹰在空中盘旋。攻击到它后星星会飞到远处的小岛上，采下巨大食人花附近的按钮后穿过出现的道路就能取得星星了。

5 山腹的红币 5

用马里奥从大岛出发，往右来到沙滩后向上看可看到一座通往山腹的木桥。将沙滩上乌龟的龟壳夺过来后就能划行去上方了。进入山腹你会发现8颗红币，不过这里对跳跃的要求比较高。最高处的红币需要用弹墙跳。

6 愤怒的花之子 6

从小岛出发来到山顶水池，通过重压将山顶坐破。之后进入水管，来到大岛顶部，进入出现的洞穴。这里要和花之子进行决斗，压它的头3次便可获胜。



7 山腹的按钮星星 7

再次控制马里奥来到山腹，踩下按 钮后利用弹墙跳得到星星便可。跳跃困难的话可用红色砖块变身为气球后飞向星星。



关卡14 不停摆动的钟

来到3楼后正面是一座摆动着的钟，钟面便是关卡的入口，内部是一圆形关卡，拥有众多的钟摆和转轴。由于是时钟，部分机关会随着时间的变动而变动。对动作没自信的玩家可等指针在12点时跳入关卡，此时内部是静止的。





1 笼中的路易 1

必须靠路易的能力才能取得的星星。推荐12点时进入，在上行的过程中会看到封闭在笼子中的星星。在12点方向的网状平台上有红色砖块，变透明后顺势落下，可得到笼子里的星星。

2 钟摆的按钮星星 2

在前进不久后便可看到黄色按钮。踩下后在3点方向出现星星。途中会有钟摆和转轴的干扰，在12点进入的话会比较简单。



3 时钟的指针上 3

在12点以外的时间进入本关，在到达有指针的平台后停下。站在时钟的指针上，它会将你带到对面星星的所在地。



4 时钟的顶楼 4

本关的星星在时钟的顶部，到达最上部后乘着指针来到6点的内部，攀上巨石便可得到星星了。不过期间的各个机关十分麻烦，稍有不慎就会掉到底层，前功尽弃。建议玩家选马里奥在静止时进入此关，虽然不能在上层乘作指针，但可利用两个红色砖块变身来飘到星星处。

5 乘上伸缩木块 5

本关的本意应该是要控制瓦里奥踩着伸缩木块将关卡中的黑色砖块打碎，得到笼子内的星星。但其实控制其他角色，得到瓦里奥的帽子后向下去打破黑色砖块比较方便。

6 零点的红币 6

在起点附近的转轴阵上有着8颗红币，在静止时间进入的话可轻易得到。

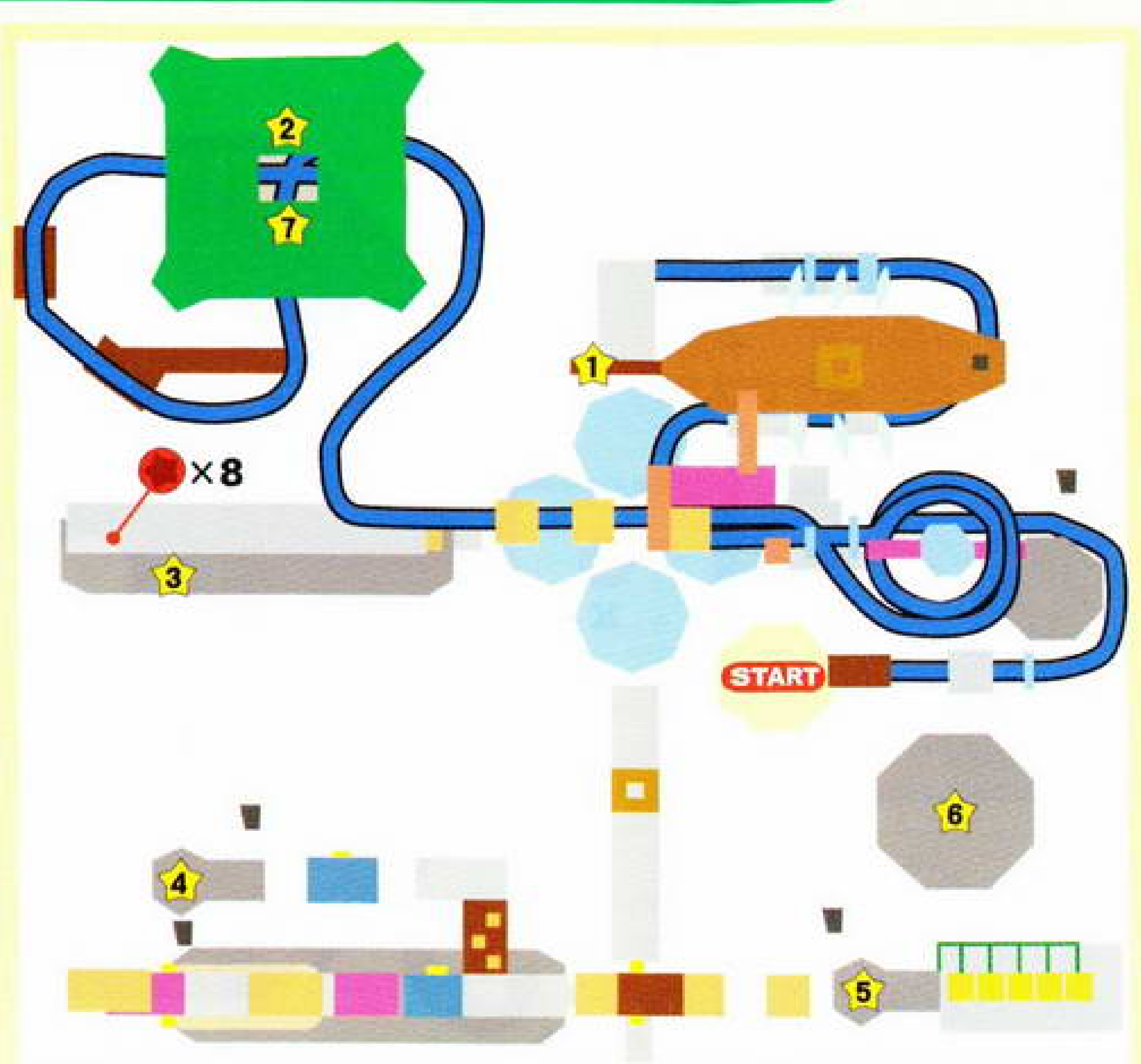
7 时钟的银色星星 7

在起点处右边的广场进行等待，不久银色星星会从天而降。将5个银色星星都收集到后星星便会出现了，去上层得到即可。



关卡15 彩虹观光船

关卡的入口在3楼左边的窗口内，是一个空中关卡。主要分为4个大陆，依靠飞毯来到达各处，飞行过程中可一定要小心不要掉下去。





1 穿过彩虹的船

星星所处的位置是右上船的头部，由于前往船头会被强风吹开，所以必须要借助瓦里奥的能力来通过。体贴的是使用别的角色会在船上得到瓦里奥的帽子和力量之花，华丽地去取得星星吧。



2 空中城堡

星星在地图左上的城堡内，乘坐飞毯便可抵达，途中换乘飞毯时要用后空翻越过障碍物，之后一直乘作飞毯来到城堡顶端便可。当然也可戴上房间中的马里奥帽子，变身为气球上到顶端。

3 纵向迷宫的红币

这次的目的地是左下的浮岛，这里错综复杂的墙壁组成了一个纵向的迷宫。在这里要不断攀登来取得藏在迷宫中的8颗红币。

4 随风摇荡的秋千

本颗星星的目标十分明确，在旋转圆台处往左走。路途对玩家的操作要求十分高，途中有下落的木台和斜坡，在经过巨大秋千得到星星后十分有成就感。

5 天空的体育运动

和第四颗星星的路线相同，在到达灰色平台后继续前进。来到一个全是三角锥的地方。踩下这里的褐色开关后三角锥会倒过来成为玩家的垫脚石，快速跳到上方就可得到星星。

6 彩虹彼端的岛屿

在纵向迷宫的最右边，利用马里奥的后空翻+弹墙跳来到上方可找到红色炸弹人，开启炮台。接着来到船尾的炮台，瞄准彩虹环的中间进行发射，来到远方的小岛，黄色砖块内就是力量之星。

7 房间内的按钮星星

相信在取第2颗星星时大家已经看到黄色按钮了，踩下后在城堡顶端又会出现一颗星星，变身为气球马里奥后可轻松得到。







最终战 天空中的战斗



三楼中间的大门就是和库巴进行决战的场所，只有马里奥才能进入。和其他的库巴战关卡一样，是单一路线。不过作为最终关的难度是十分高的，道路十分狭小且拥有众多的旋转平台。关卡最后的水管就是决战的场所。

和库巴的战斗方法依旧不变，从背后抓住它的尾巴进行旋转，不过要造成伤害就只有将它扔到平台周围的炸弹上去。在让它尝了两颗炸弹后它会震落一大片平台，在狭小的中心场地给予它致命一击吧。

红币星星



在前进到水管的过程中要注意红币的收集，它们依然隐藏得十分巧妙。第3颗红币在大平台的侧面，第8枚红币在最后水管前楼梯的下方。

按钮星星



黄色按钮在第3枚红币所在大平台的前端，按照惯例在踩下按钮后快速前往星星处吧。途中有个讨厌的食人花，可考虑提前干掉。

隐藏星星入手法

除了前面介绍的关卡流程中的所有星星得到法外还是有很多星星隐藏在城堡之中的。这里就对这些隐藏星星来一个总结，大多数星星在能进入相关地点后就可得到。

碧奇公主的滑道1

在1楼右边的换人间中，进入右边的碧奇公主壁画就能进入这个隐藏滑道了。到达出口出便能得到。



碧奇公主的滑道2

依旧是之前那个滑道，不过过关时间在20秒之内的话就能附加得到一颗星星。途中的拐角处向左跳可省很多时间。

南国藏宝岛

在碧奇公主的房间内有一幅南国壁画，进入后便是本关。这里的音乐和是《阳光马里奥》中的经典音乐啊。目的是收集5颗银色星星。



和鱼在一起

在关卡“海盗的海湾”所在的房间内的墙壁上有着两个洞口。其中一个有1UP的奖励，另一个就是本关了，利用后空翻可进入，努力收集8颗红币吧。



后院的红币

在第一次进入后院时会看到许多带着红币的幽灵，要将它们全部干掉夺取红币。



惊人的秘密基地

将后院的红色砖块打碎后本关的入口便会出现。要在关卡中取得5个银色星星。



开启问号开关

在得到14个以上的星星后可在1楼的大厅朝太阳光查看进入本关来开启红色砖块。而在本关中也是有8颗红币存在的。

瀑布海湾的秘密1

隐藏在关卡6地底湖中的关卡，这里只有一个港湾。在最后利用气球马里奥的能力就可得到平台上空的星星。



瀑布海湾的秘密2

在那个港湾中也有8颗红币的存在，不过其中4颗在湍急的水流中，要变身为金属瓦里奥才能得到。

下水道的秘密1

将蘑菇城护城河中的水放掉后会在看到有一黑色砖块，用瓦里奥打碎后便可进入此关卡。在斜坡下跳到对面的平台处，利用气球马里奥的能力来到高处就可得到了。



下水道的秘密2

收集这里的8颗红币，大部分都处于最初的斜坡之上，要注意在下滑的过程中进行收集。

飞翔的马里奥1

在蘑菇城的三楼，关卡15的对面便是本关。要控制马里奥得到羽毛，在云中穿梭得到8颗红币，高处红币要用大炮。



飞翔的马里奥2

进入关卡后得到羽毛飞向大炮的所在地，然后变身为瓦里奥进入大炮，发射到有黑色砖块的平台，打碎砖块便可。

镜子中的隐藏星星

进入瓦里奥壁画所在镜子里时，进入镜子中门的倒影，内部隐藏着一颗星星。



小蘑菇的礼物1

在关卡6入口的水池旁有个小蘑菇人，当拥有20颗以上的星星后和它对话便能得到它给的礼物。

小蘑菇的礼物2

当拥有40颗以上的星星后和蘑菇城二楼的小蘑菇人对话便可得到它给的礼物。





小蘑菇的礼物3

当拥有60颗以上的星星后和蘑菇城三楼的小蘑菇人对话便可得到它给的礼物。

闪光兔子的星星

随着冒险的进行，关卡中出现的兔子也越来越多。而在进入关卡时有一定几率会遇到闪光兔子。当总共捕捉了8只闪光兔子后可得到钥匙，开启换人间的门就能得到星星了。



得到所有星星的奖励



游戏中一共有着150颗力量之星，作为游戏的最大目标，全部收集后是有一定奖励的。最大的奖励能够使用蘑菇城外的大炮，利用这个大炮能够登上蘑菇城的房顶，路易的最后一个小游戏就在这里。而其他改变就是关卡4 的滑雪赛道，这里的对手企鹅会变得十分巨大，同时滑雪的速度也大幅度增加。努力探索完美后的游戏乐趣吧。



《恶魔城 晓月》——9大出城方法

文 黑暗人 Dampire666 编 LIKY

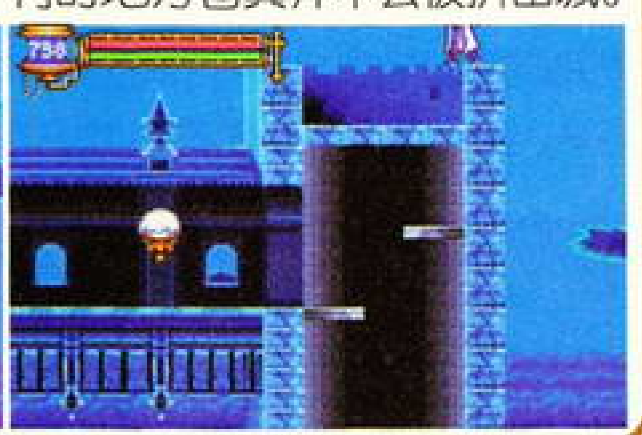
在近一年的"晓月研究修行"中也研究出了一些另类的BUG，在各位玩友的帮忙支持下我们投入了大量的时间对游戏进行了深入的研究。现在《晓月》也有了一定的研究成果，想和大家分享一下。废话少说，接下来就开始我们的"恶魔城外"的旅行，就先从恶魔城系列最经典的BUG——出城开始吧！

1.突进出城

这个BUG在游戏发售初期就发布于国外的FAQ上了，但我还是说一下，以保证本文的完整性。在游戏中存在很多地方仅够苍真站立其中，在这样的地方跳跃不能。比如"忘却庭院"的几个浮游方块的最上部。在这样的地方背对墙壁使用3种变身突进魂的其中一种并按住不放，苍真就会被挤出城外。但不是所有的地方都可以出城，有的地方苍真并不会被挤出城。





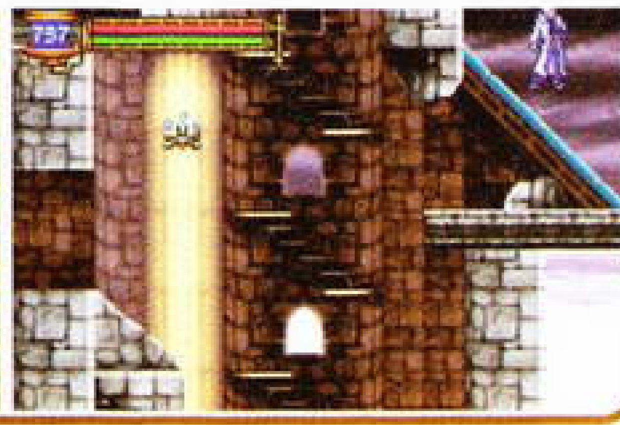


2.甩尾出城

这个同样是游戏发售初期就发现的。在有石化牛（29号和52号怪）并且可以让石化牛接近墙壁的场景都可以利用这个BUG。石化牛在转身的一瞬间会发生贴图移位的现象，利用这一点我们就可以走进墙壁从而出城。先站在石化牛的尾部然后看准时机在石化牛转身的同时向前走去，如果位置和时间都掌握好的话苍真就会被贴图移位挤进墙壁——出城。另外J也可用此法出城。

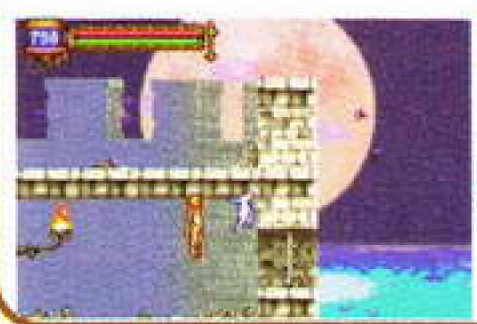




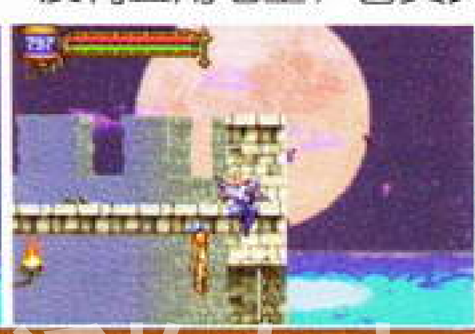


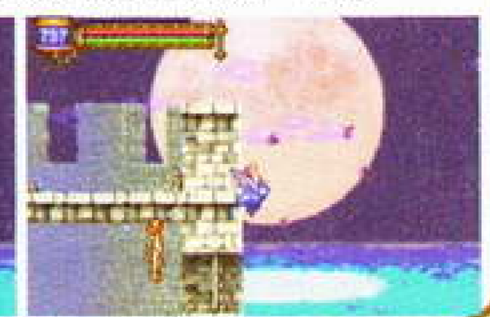
3.吹飞出城

此项BUG是要利用苍真受到攻击后一定几率会被向上吹飞的特性来出城的。只要在天花板有直角并且天花板不太厚的地方都可以使用。首先身上要装备这两个魂：1.蓝魂：大蝙蝠；2.黄魂：丧尸士兵（33号，能力为被击飞后可通过跳跃复原）。之后变成蝙蝠顶住天花板，让任何敌人攻击苍真。如果苍真被向上击飞，等到上升到最高点的时候（此时苍真已经有一半的身体进入墙壁了），立即按跳恢复后同时变蝙蝠（其实跳和变蝙蝠是可以同时按的）。由于蝙蝠的体积比较小，又加上它在墙壁内是左右移动，所以变成蝙蝠后利用那个直角墙壁，把苍真的整个身体拉进墙壁里——出城。（如果没有直角墙壁，苍真只会被往前挤一点）



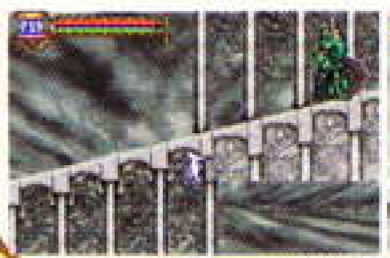
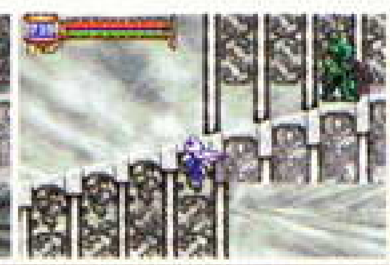
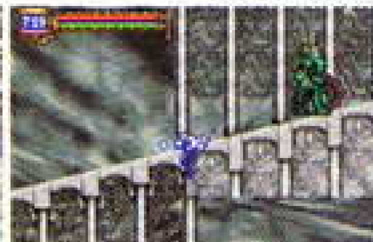






4.二段跳出城

此法和吹飞的原理是一样的，不过无须用到敌人。但可以应用的地方却不多。这个就要求在天花板比吹飞的墙壁更薄的地方（例如幻梦宫的外侧）才可以出城。装备大蝙蝠和两段跳能力的魂，首先变身蝙蝠顶住超薄天花板（此法相同要利用墙角落）。之后变人，此时会看到人物一半已在墙中，立即两段跳同时马上在变身蝙蝠，就会有一定几率被挤进墙中从而引发出城。假如不变身蝙蝠的话就可以穿墙跳跃。



5.二次吹飞出城

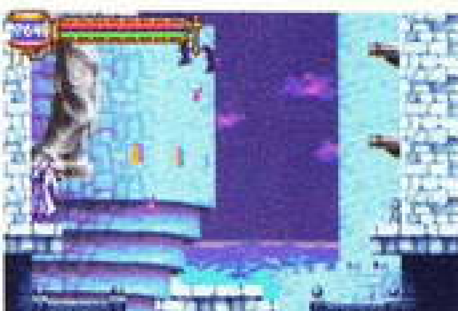
这个出城方法的难度比较高，而且适用的地方也比较少。原理还是和普通吹飞是一样的。这里我们就以礼拜堂的一个地方为大家说明使用的方法。在礼拜堂最上部有几个三角形的区域，这里还有一个斧头骑士和一些鬼魂。同样变蝙蝠顶住天花板，让斧头骑士的斧头攻击苍真，被向上吹飞的同时再被鬼魂击中，于是二次吹飞——出城。这个出城方法的难点在于怎么将鬼魂引到合适的位置并且和两个敌人有默契的配合，只要掌握好位置的话还是比较容易成功的。





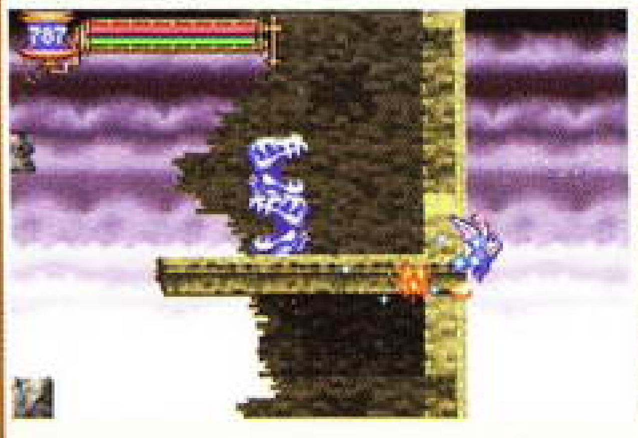

6.夹层出城

荒城回廊有个骷髅雕像，下面有个蝙蝠大小可进入的夹层地点（比蝙蝠宽比人要小的空间），蝙蝠飞入后变人，人无法再走出来，蝙蝠飞进去，顶住左边墙壁，向左下飞再变人后迅速转身，一定几率会出城，出城后再进一部操作蝙蝠变身可出到该场景的上方外侧或到其它地点。需要注意的是这个方法的操作比较简单，如果不成功大家多试几次就能成功。



还有个地点也有相同特殊结构，不过只是拿来回城所用，礼拜堂吹飞出城后在此地用夹层法就能回城。





▲礼拜堂回城堡。

7.飞船出城

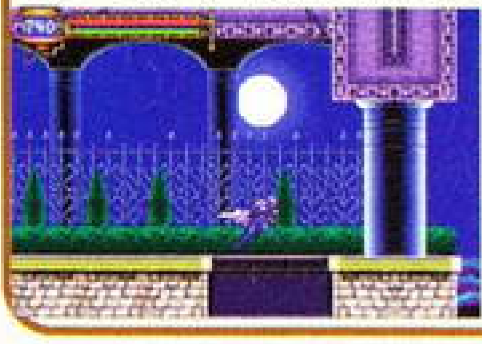
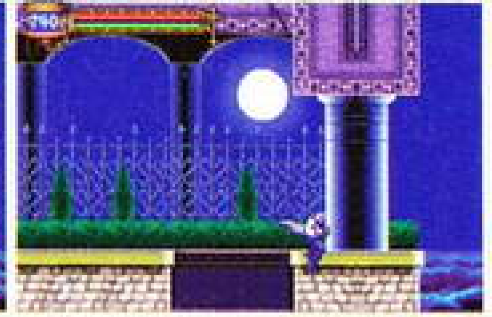
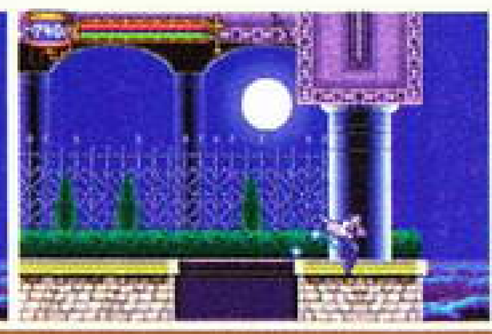
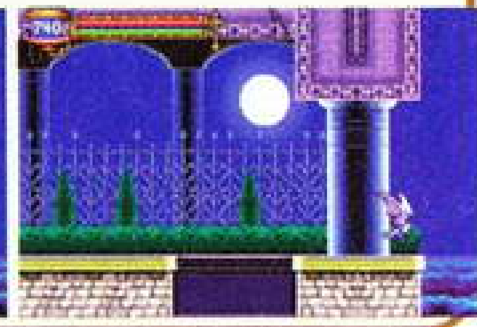
这个出城法的原理和石化牛甩尾出城法有些类似，也是利用了贴图移位的原理。在地下水域的一个地方，有个大斜坡还有一条搁浅的船。我们可以把船推下去，船会在对面的墙上撞毁，贴图移位就在这里发生了。首先我们先将船推下去，然后使用“黑豹”追到船的前面

去，蹲在那个U字型的曲线一端，等船把苍真铲过去，船被撞毁的时候苍真就有一定几率被挤入墙内，然后上升，不过这个BUG我没发现什么可以利用的研究价值。



8.下落出城

这个方法可以运用的地点是所有出城法中最多的一个。首先要有个可以让苍真向下跳的平台和斜坡（或直角）并且和墙壁互相连住的地方。身上先装备好黑豹魂。站在平台和墙壁的交接处，按住“前”和“下”落下平台。这时就会看到苍真由于冲击力身体会有一小部分进入墙壁，但此时不足以造成挤压，解决方法是立即使用“黑豹”前冲并按住不放，苍真的身体就有更多的部分进入墙壁内。打开菜单，将蓝魂换成“大蝙蝠”。在退出菜单的第一时间立刻变蝙蝠，苍真就又被挤出城了。上面虽然说了这么多，但其实都是在很短的时间内完成的。在这里也可以先使用“黑豹”然后再向斜下跳，不过这样的话操作就会比较困难。在有些地方可以装上水上走的黄魂，把水面当做向下跳的平台使用此法出城，或者把巨虫或毒虫（63和72号怪）当作下落平台。但在利用怪物下落出城的时候要注意的是身上必须装备铁巨人防麻痹的魂（或者在之前用镜魔魂隐身无敌也可），这样下落后才不会被敌人伤到，否则人物会被击飞从而影响下落出城的使用。总之可以利用这个方法出城的地点很多，大家多多实验。

9.进箱出城

可以利用这个方法出城的地点在整个游戏里只有一处。就是在图书馆推箱子的那个场景，人物推箱子的同时下蹲会有一部分挤进箱子里，不过只会挤进一点，但只要速度够快就会完全进入箱子中，用黑豹魂冲刺就能达到此要求。用“黑豹魂”的冲刺推箱把它推进墙角落，迅速下蹲就会被挤进箱子里，然后再利用滑铲就可出城。另外用飞踢也可进入箱子里。同样J用飞踢也可以用此法出城（不过到目前为止还没发现J出城后有什么可利用的价值）。





好了，出城的方法就这些了。游戏中的很多地方是相连的。出城后可进一步操作到达其他地点。在城中存在着一条隐秘的极为复杂的传送路线。这些就要大家自己去摸索研究了。需要记住的是出城后当人物处于墙壁内时会被动上升，蝙蝠则是被动向右飞行，按右则是向左飞行，蝙蝠变人之间的半人半蝙蝠状态斜线上升。当你掌握以上方法时你就可以畅游于恶魔城外了！



口袋妖怪详尽分析 VOL.8

文 幻陨の妖月、随随 编 马修



这次的PM详尽分析给大家介绍一下最初在《红·绿》和《金·银》登场的6只传说中的宠物小精灵——急冻鸟、雷电鸟和火焰鸟三只神鸟，以及雷皇、炎帝、水君三只神兽。这些在动画中无比强劲的宠物小精灵们在PM的对战中能有些什么杰出的表现呢？让我们拭目以待。

急冻鸟 フリーザー

急冻鸟，冷冻口袋妖怪。能够操纵冰的传说中的精灵，通过拍动翅膀来使空气变冷，由此产生冰雹和雪花。



能力方面

种族值

HP	90	攻击	85	防御	100
特攻	85	特防	125	速度	85

各项能力极限值

HP	384	攻击	295	防御	328
特攻	317	特防	383	速度	285

属性为冰+飞行，受到的攻击效果如下：
效果4倍：岩石；
效果2倍：火、电、钢；
效果一般：普通、鬼、冰、格斗、毒、飞、超能、鬼、龙、恶；
效果减半：草、虫；
无效：地面。
特性为压力(プレッシャー)，对手对其用任何技能都需要消耗两点PP。

升级所学招数

--：起风(かぜおこし)
--：细雪(こなゆき)
13：白雾(しろいきり)
25：高速移动(こうそくいどう)
37：心眼(こころのめ)
49：冷冻光线(れいとうビーム)
61：反射盾(リフレクター)
73：暴风雪(ふぶき)
85：绝对零度(ぜったいれいど)

可以装的技能机器

03	05	06	07	10	11	13
14	15	17	18	21	27	32
33	37	40	42	43	44	47
H2	H6					

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こごえるかぜ	こらえる
すてみタックル	スピードスター
どろかけ	ねごと
みがわり	ものまね

推荐用法

急冻鸟是除了图图犬外的所有精灵中，惟一一只能掌握心眼+一击必杀这样无赖攻击组合的精灵，且其自身特殊耐久优秀，非常适合此战术。压力特性配合自身耐久也能够有效削减对手的PP。推荐选用性格减物理攻击，修正物理防御的急冻鸟进行培养，以保证高耐久；性格修正特殊防御也可以，努力值则全部分配给HP和物理防御，即使不照顾特殊防御，能力也相当可观。

急冻鸟能够掌握的攻击招数相当有限。除了飞行和冰的本系攻击招外，只能掌握水波动、钢铁翅膀这样的低威力招数和一些普通系的攻击招数，无论打击面还是杀伤力都很差，且自身攻击力也不优秀，因此最佳的使用方案只能围绕心眼+绝对零度展开。利用睡觉+解睡果能够迅速恢复体力，但只能恢复一次，再次使用睡觉就得硬撑三个回合；利用保护+饭菜来恢复体力恢复量少，但利用频繁换人来配合，还是能比较有效地恢复；本系招数冰冻光

线有一定的保留价值，因为大量地面系的PM都会使用岩石系招数来对付急冻鸟，此类PM大多都能够一击秒杀急冻鸟，但其自身特殊耐久低下，也被冰冻光线克制，速度又慢，急冻鸟即使不加特殊攻击努力，也能够对其造成重创；另外还可以用高速移动提升速度来为自己抢得先手，用反射盾来间接提升自身物理防御并造福队友都是相当好的选择。因为一击必杀的招数对坚硬特性的PM无效，所以遇到钢鸟，核果怪之类冰冻光线打不动的PM还是早早换下，切忌与会岩石系攻击的PM硬拼。

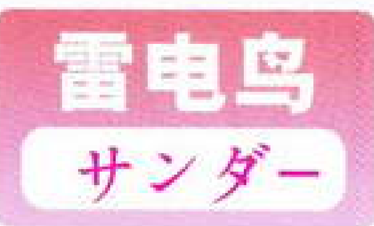
要灵活运用好这一战术，就得对心眼这招有个贴切的了解。大多资料对此招的注释是：次回合攻击必中。其实这个说法是错误的，因为当使用心眼后，若对手将该只PM换下，则我方下回合的攻击恢复原来的命中判定，一击必杀仍旧只有30的命中率。然而，假如我方用音速蝉使用心眼，然后接力给队友使用一击必杀的攻击招数时，尽管当中相隔了1个回合，只要对手不换人，一击必杀仍旧是必中的。因此笔者对这个招数的理解是：使得对手在场的PM，对自己PM使用的下一招作用于对手身上的招数回避为0，若换人则效果解除，若不使用作用于对手的招数则效果持续。了解到这一点之后，就可以利用相当无赖的办法来置对手于死地了。既然心眼效果换人要解除，那就不能让对手换人——先派上影伊布，看准对手在场PM没有能够重创急冻鸟的攻击招数，使用黑暗眼神锁定对手不让其换人，然后再用怪异光线来混乱对手妨碍其攻击，再接力上急冻鸟，安安稳稳地心眼后用绝对零度送对手归西，实在是一种享受啊！

另外，急冻鸟也可以使用睡觉+梦话+绝对零度+飞天这样的攻击组合，和以前的研究中介绍过的睡觉+梦话+一击必杀类型的PM相比，使用上并没有太大的区别。但急冻鸟有岩石这个4倍的弱点，而且这样使用浪费了心眼那么好的招数，未免有些奢侈。

若打算在双打中使用，则可以努力分满特殊攻击，靠高威力的暴风雪的二体攻击效果来重创对手。反射盾用来降低对手的物理伤害也是非常有效。若搭配踩影子特性的忍兽或者沙地狱特性的三地鼠一起使用，就能够更轻易地使用心眼+绝对零度来秒杀对手了，队友三地鼠的地震还能有效克制火、电、钢系的PM，让对手没机会给急冻鸟造成重创。而岩石系最常用的塌方在双打中因为威力分散，再加上反射盾的效果，无法对急冻鸟造成很大的威胁。但遇到对手会使用连续投石或者原始力量的PM，还是趁早换下为好。

最后，附上LV50时无性格修正无努力的极品急冻鸟的能力，供各位捕捉时参照对比。





雷电鸟，电气口袋妖怪。能够自由操纵电气的精灵，平时藏身于雷云之中，通过被雷击中来积蓄能量。



能力方面

种族值

HP	90	攻击	90	防御	85
特攻	125	特防	90	速度	100

各项能力极限值

HP	384	攻击	306	防御	295
特攻	383	特防	306	速度	328

属性为电+飞行，受到的攻击效果如下：
效果2倍：岩石、冰；
效果一般：普通、火、水、电、毒、超能、鬼、龙、恶；
效果减半：草、格斗、飞行、虫、钢；
无效：地面。
特性为压力(プレッシャー)，对手对其使用任何技能都需要消耗两点PP。

升级所学招数

——：啄击(つつく)
——：电气震(でんきショック)
13：电磁波(でんじは)
25：高速移动(こうそくいどう)
37：见切(みきり)
49：钻孔啄(ドリルくちばし)
61：充电(じゅうでん)
73：光之壁(ひかりのかべ)
85：闪电(かみなり)

可以装的技能机器

05	06	10	11	15～18	21	24
25	27	32	34	37	40	42～44
47	H2	H5	H6			

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こらえる　すてみタックル
スピードスター　でんじは
どろかけ　ねごと
みがわり　ものまね

推荐用法

雷电鸟是惟一一只电系却不怕地面系攻击的PM，自身耐久尚可，弱点少，抗性多，速度快，深受广大PM对战玩家的欢迎。捕捉时推荐选择性格减物理防御或者特殊防御，修正攻击或者速度的进行培养。雷电鸟能掌握的本系招数威力、命中、PP都相当理想，非常值得两个本系招都保留进行双刀攻击。

性格修正物攻或特攻的雷电鸟，努力分配给特殊攻击和耐久。配10万伏特+钻孔啄+高速移动/电磁波+睡觉。因为雷电鸟自身的速度比上不足，比下有余，即使不分努力给速度，通过高速移动后速度加倍还是能超越大多的PM，也可以利用电磁波麻痹对手后进行打击。将努力节约下来提升其耐久，从而使得压力特性能有更大的发挥。恢复方面只能通过睡觉配合解睡果；也可以使用电磁波+虚张声势+10万伏特+钻孔啄这样的双封锁战术。

性格修正速度的雷电鸟，可以考虑配祈雨+闪电+钻孔啄在雨天队伍中使用，努力分满速度和特殊攻击。雨天时闪电为必中，配上闪电鸟自身的高特攻和本系修正，威力巨大。最后一招若能觉醒到水，配合天气效果威力提升50%无疑是最佳选择。一般情况下，配光之壁降低对手的特殊方面的打击并服务全队，或者配睡觉来恢复。

若打算使用替身+保护+虚张声势+10万伏特这样的恶搞型战术，装备饭菜利用压力特性进行消耗，则努力分满速度之后全部给耐久，HP切忌为4的倍数。雷电鸟使用此战术的优势是压力特性能够迅速降低对手的PP，和化石翼龙相比，耐久更为出色，弱点也少。但缺陷是速度还不够快，遇到速度超越自己的PM就难以使用了。

笔者曾经练过一只速度型的雷电鸟，采用的配招是10万伏特+钻孔啄+放晴+睡觉。表面上看，这样的配招毫无意义。没错，晴天时闪电命中只有50％，所以只能选用10万伏特。但是，将这样的雷电鸟用在晴天队伍中，却非常实用。晴天队伍大多由特性为叶绿素的草系PM和火系PM构成。叶绿素特性的PM一般耐久平平，速度在非晴天时非常低下。往往来不及求晴就会遭到重创。然而，克制草系PM的飞行，虫系PM和克制火系PM的水系PM都被闪电鸟所克制，飞行、虫系的攻击对雷电鸟又都是减半效果。在晴天队伍中保留雷电鸟这样一只高速求晴并能有效对付虫、飞行和水系的强力PM，无疑会为对战带来极大的优势。

若在双打中使用，可以配合水系高速PM如宝石海星来祈雨，祈完雨后马上跟上闪电。第2回合就是雨天的本系高压水泵+本系闪电的高威力高速双重攻击了，非常可怕。遇到对手高速难以应付的PM，还可以使用电磁波来干扰对手，因此建议配招为闪电+钻探嘴+电磁波+睡觉，用来降低本方受到的来自特殊方面的打击的光墙也值得选用。

最后，附上LV50时无性格修正、无努力的极品闪电鸟的能力供各位捕捉时参照对比。



火焰鸟 ファイヤー

火焰鸟，火焰口袋妖怪。能够自由操纵火焰的传说中精灵，身体受伤的话将岩浆吞入口中，从而使全身燃烧，伤口自然痊愈。



能力方面

种族值

HP	90	攻击	100	防御	90
特攻	125	特防	85	速度	90

各项能力极限值

HP	384	攻击	328	防御	306
特攻	383	特防	295	速度	306

属性为火+飞行，受到的攻击效果如下：
效果4倍：岩石；
效果2倍：水、电；
效果一般：普通、冰、飞行、超能、龙、鬼、毒、恶；
效果减半：格斗、钢、火；
效果1/4：虫、草；
无效：地面。
特性为压力(プレッシャー)，对手对其使用任何技能都需要消耗两点PP。

升级所学招数

——：翅膀拍击(つばさでうつ)
——：火花(ひのこ)
13：炎之涡(ほのおのうず)
25：高速移动(こうそくいどう)
37：忍耐(こらえる)
49：火焰放射(かえんほうしゃ)
61：神秘守护(しんぴのまもり)
73：焚风(ねっぷう)　85：神鸟(ゴッドバード)

可以装的技能机器

05	06	10	11	15	17	18
20	21	27	32	35	37	38
40	42～44	47	50	H2	H6	

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こらえる　すてみタックル
スピードスター　どろかけ
ねごと　みがわり
ものまね

推荐用法

在高种族PM中，最最不受欢迎的恐怕就是火焰鸟了。长得像只烧鹅先不说，除了飞行和火焰本系攻击招数和99%的PM都能学的普通系攻击招数外，就只能学到钢铁翅膀这一招低威力招数了。尽管耐久还算可以，可平平的速度加上被岩石4倍克制又极大地限制了它的发挥。

火焰鸟惟一的可用之处，恐怕也就是它能够同时掌握火系的超高威力招数燃烧殆烬和飞行系最大威力的神鸟了，这两招都能给对手致命打击，可惜的是这两招又都有极大的副作用——燃烧殆烬会降低2阶段特殊攻击，而神鸟得蓄力1回合、第2回合才能发动攻击。捕捉时还是尽量选择性格减物理防御或者特殊防御并修正速度的吧。努力分满速度和物理攻击，利用还算凑合的速度和巨大的杀伤力来进行游击。配招推荐为睡觉+燃烧殆烬+神鸟，最后一招配神秘守护来防止异常；或者配巨毒、虚张声势等干扰招数，不过意义不大。道具装备解睡果，从而让这只高威力杀伤性武器能最大限度地发挥它的威力。切忌与会岩石系招数的PM硬抗。

若打算双打时使用，建议和会请别打我的PM搭配，让队友吸引对手的火力来让火焰鸟更多次的使用高威力攻击。双打中火焰鸟不适合进行游击，因此本系招数不推荐选用燃烧殆烬，用二体攻击的焚风或者威力命中PP都很优秀的火焰放射吧。若追求高伤害，也可以考虑燃烧殆烬配合白面包使用，从而使得燃烧殆烬能够发挥两次最大威力。在队友的掩护下，神

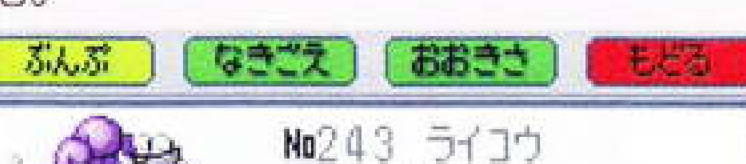


鸟还是有多次使用的空间，140的威力配上本系修正还是非常可怕的，与同为火+飞行系的喷火龙相比，火焰鸟的杀伤力和耐久更为优秀，但战术的灵活性太差，也没有很好的强化招。还可以考虑装备守旧头巾，让神鸟的威力再度上升，进行高威力的杀伤。对于没有其他任何优势的火焰鸟来说，这是最大的利用价值了。

最后，附上LV50时无性格修正无努力的极品火焰鸟的能力(上页最后图)，供各位捕捉时参照对比。



雷皇，雷之口袋妖怪。拥有闪电般速度的精灵，它的吼叫声就仿佛打雷般震动着空气和大地。



No243 ライコウ
いかずちポケモン
たかさ 1.9m
おもさ 178.0kg

かみなりの スピードを やどした ポケモン。
その とおぼえは かみなりが おちた ときの
ように くうきを ふるわせ だいちを ゆるがす。

能力方面

种族值

HP	90	攻击	85	防御	75
特攻	115	特防	100	速度	115

各项能力极限值

HP	384	攻击	295	防御	273
特攻	361	特防	328	速度	361

属性为电，受到的攻击效果如下：
效果2倍：地面；
效果一般：普通、火、水、草、冰、格、毒、超能、虫、岩石、鬼、龙、恶；
效果减半：电、飞行、钢；
特性为压力(プレッシャー)，对手对其使用任何技能都需要消耗两点PP。

升级所学招数

一一：撕咬(かみつく)
一一：瞪眼(にらみつける)
11：电气震(でんきショック)
21：吼叫(ほえる)
31：电光石火(でんこうせっか)
41：电火花(スパーク)
51：反射盾(リフレクター)
61：咬碎(かみくだく)
71：闪电(かみなり)
81：冥想(めいそう)

可以装的技能机器

04～06	10	11	15	17	18	21
23～25	27	28	32～34	37	42～44	H1
H4～H6						

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こらえる　じこあんじ
すてみタックル　スピードスター
でんじは　どろかけ
ねごと　のしかかり
みがわり　ものまね

推荐用法

雷皇是难得的超强纯电系高速高耐久精灵。弱点仅有地面，可惜的是能掌握的高威力特殊攻击招数有限，否则就完美了。捕捉的时候尽量挑选性格修正特殊攻击或者速度的进行培养，减物理攻击的性格最佳。

冥想型雷皇，努力分满速度，剩余给HP和物理防御，依靠冥想来提升自身的特殊攻击和特殊防御，再发动攻击。配招为咬碎+10万伏特+冥想+睡觉，因为需要先行强化，若对手换上地面系的PM，10万伏特打不到，咬碎又无法给对手造成致命伤害，会比较危险，而此时换下又浪费了强化。如果放弃冥想，采用反射盾的话也是相当不错的选择。雷皇本身特殊方面耐久优秀，又没有特殊方面的弱点，再依靠反射盾来降低来自物理方面的打击，这样使用，则努力分满速度和特殊攻击，完全依靠自身的高特攻来发动攻击。努力分满速度能使它的速度超越耿鬼、嘟嘟利之类的高速PM，从而有效地进行打击。

雷皇还可以在保留咬碎+10万伏特作为攻击手段的同时，采用电磁波+虚张声势这样的双封锁战术，配合饭菜恢复。或者采用睡觉+梦话的战术来进行游击。还可以利用高速和压力特性，采用替身+虚张声势+保护+10万伏特的恶搞消耗战术。这些都比较好用，以前的研究中也有过详细介绍，就不再罗嗦了。

双打中使用，雷皇建议和耿鬼或念力土偶

这样特性为浮游且会特性交换的PM配合使用，将浮游特性交换给雷皇后，它就毫无弱点了。再利用冥想提升自己的特殊攻击和特殊防御，队友用个反射盾弥补一下物理防御的不足，再配上睡觉+解睡果进行恢复——打又打不动，还反被压力特性不停削减PP，若不用吼叫将它吼走，实在是难以对付。曾经有一位朋友就是采用图图犬扎根接力给这样的雷皇的战术进行控场，可惜图图犬这只惟一能接力扎根的PM实在太弱，不然扎根成功后这样的战术还是非常强大的，吼又吼不走，打也打不动，还有饭菜和扎根在不停补血——觉得自己运气不错的朋友可以一试。

最后，附上LV50时无性格修正无努力的极品雷皇的能力，供各位捕捉时参照对比。



炎帝 エンテイ

炎帝，火山口袋妖怪。拥有岩浆般超高温的精灵，传说是从火山喷发中诞生的，它所喷出的火焰能够将所有一切烧成灰烬。



能力方面

种族值

HP	115	攻击	115	防御	85
特攻	90	特防	75	速度	100

各项能力极限值

HP	434	攻击	361	防御	295
特攻	306	特防	273	速度	328

属性为火，受到的攻击效果如下：
效果2倍：岩石、地面、水；
效果一般：普通、电、格、毒、飞行、超能、鬼、龙、恶；
效果减半：火、草、冰、虫、钢；
特性为压力(プレッシャー)，对手对其使用任何技能都需要消耗两点PP。

升级所学招数

——：撕咬(かみつく)
——：瞪眼(にらみつける)
11：火花(ひのこ)
21：吼叫(ほえる)
31：炎之涡(ほのおのうず)
41：践踏(ふみつけ)
51：火焰放射(かえんほうしゃ)
61：虚张声势(いばる)
71：大字火焰(だいもんじ)
81：冥想(めいそう)

可以装的技能机器

04～06	10	11	15	17	18	21～23
27	28	32	33	35	37	38
42～44	H1	H4～H6				

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こらえる	じこあんじ
すてみタックル	スピードスター
どろかけ	ねごと
のしかかり	みがわり
ものまね	

推荐用法

炎帝徒有那么高的物理攻击能力，自身能掌握的物攻招数除了一些普通系的招数外，只能学到有命中问题的钢铁之尾和没多少实用价值的钻洞。因此捕捉的时候还是尽量挑选性格修正速度或者特殊攻击的进行培养吧。若捕捉到性格修正物攻的极品炎帝不舍得放弃，那就采用报恩+钢铁之尾+火系招数+睡觉凑合着双刀用用吧，努力分满物理攻击，剩余全部给速度或者耐久。

若往特殊攻击方向发展，则努力分满特殊攻击和速度，配冥想/睡觉+晴天+太阳能光束+火焰放射，性格为减物攻加特攻或者速度的为最佳。晴天后太阳能光束不用聚气，火焰放



射也能有比较高的威力。冥想用来提升特攻特防，从而弥补自身并不优秀的特攻能力再发动攻击。但光靠草+火的攻击打击面太过狭隘，难以控场，所以也可以考虑不强化，直接求晴后利用天气效果进行攻击。那样就可以配睡觉来进行恢复。和使用类似战术的地狱犬相比，炎帝耐久较好，又有冥想强化，但特殊攻击力和打击面都比不过地狱犬。为了不浪费炎帝优秀的物攻能力，并能有效对付对手的特防盾牌，保留报恩也是不错的选择。撕咬作为特殊攻击招数，威力有限，但有30%的害怕效果。炎帝速度还算不错，可以考虑配上赌赌运气。

炎帝还可以使用虚张声势+撕咬/践踏这样的双封锁招数进行攻击，但风险较大，攻击招的威力也不理想，并不推荐。虚张声势+自我暗示+报恩+燃烧殆烬的一整套攻击组合若要使用到是相当不错的。努力分满速度，剩余全部给耐久。先燃烧殆烬，重创对手后自己特殊攻击能力下降，然后虚张声势对手后令对手攻击上升并混乱，再将对手的能力变化暗示回来，既提升了自己的物攻，又恢复了先前下降的特殊攻击能力，也算是一套不错的战术。

由于单纯的火系被双打中使用频繁的地震、塌方、高压水泵等招数克制，而炎帝也无法掌握什么特别适合双打的招数，因此不推荐在双打中使用。

最后，附上LV50时无性格修正无努力的极品炎帝的能力，供各位捕捉时参照对比。



水君
スイクン

水君，极光口袋妖怪。拥有泉水般柔软的身体的精灵，作为北风的化身穿梭奔走在大地上，拥有洗净污水的能力。

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる
No245 スイクン
オーロラポケモン
たかさ 2.0m
おもさ 187.0kg
わきみずの やさしさを やどした ポケモン。
すべる ような みのこなしで だいちを はしり
にごった みずを きよめる ちからを もつ。

能力方面

种族值

HP	100	攻击	75	防御	115
特攻	90	特防	115	速度	85

各项能力极限值

HP	404	攻击	273	防御	361
特攻	306	特防	361	速度	295

属性为水，受到的攻击效果如下：
效果2倍：草、电；
效果一般：普通、地面、格斗、超能、恶、龙、岩石、鬼、飞行、虫、毒；
效果减半：水、火、冰、钢；
特性为压力(プレッシャー)，对手对其使用任何技能都需要消耗两点PP。

升级所学招数

——：撕咬(かみつく)
——：瞪眼(にらみつける)
11：泡泡光线(バブルこうせん)
21：祈雨(あまごい)
31：起风(かぜおこし)
41：极光光线(オーロラビーム)
51：白雾(しろいきり)
61：镜像反射(ミラーコート)
71：高压水泵(ハイドロポンプ)
81：冥想(めいそう)

可以装的技能机器

03～07	10	11	13～15	17	18	21
23	27	28	32	33	37	42～44
H1	H3	H6～H8				

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こごえるかぜ	こらえる
じこあんじ	すてみタックル
スピードスター	どろかけ
ねごと	のしかかり
みがわり	ものまね

推荐用法

水君以其华丽的外表、优秀的属性和出色的能力深受广大PM玩家的欢迎。尽量要选择性格减物攻，修正特攻、物防或者特防的极品水君进行培养，属于攻守兼备的强力PM。努力值则可以分满特殊攻击，剩余分给耐久。性格修正物防就努力分满物防用做物理盾牌，性格修正特防就努力分满特防用做特殊盾牌，都非常简单实用。

水君的配招也相当简单。本系的高压水泵和乘浪择一使用，冰冻光线用来增加打击面必备；用做盾牌，自然少不了睡觉来恢复体力；而最后一招，可以考虑配梦话来实现睡觉梦话的攻击组合，对于盾牌PM来说，使用睡觉梦话来达到上下场自如，再搭配饭菜，非常好用。由于水君本身弱点只有草和电，又都是来自特殊方面的打击，因此若选择冥想来提升水君的特攻和特防，冥想数次后就无法带来威胁了。但水君的攻击面毕竟有限，水加冰的攻击对大多水系PM都难以造成巨大伤害，尤其是遇到宝石海星、乘龙、大灯鱼这种水冰招打不动、而且又会电系招数反克水君的PM，根本无还手之力。但如果最后一招配的是镜像反射就没有这样的问题了。对于使用电、草系招数攻击水君的PM，镜像反射无疑是它们的噩梦，能够轻易将对手置于死地。然而镜像反射后自身残余血量不多，若对手换上高速高攻击的PM还是能轻松杀死水君。这几招可谓各有优劣，如何取舍还请三思。

双打时使用，水君可以考虑保留冰冻风来同时降低对手二体的速度。因其自身耐久优秀，还是能很好地立足的。和其他水系PM相比，水君种族高、耐久高、能力优秀，可惜的是能掌握的招数不够丰富，用法上比较单一。若对手准备了特殊盾牌，水君将很难应付，快乐蛋、冰神柱这类强力特殊盾牌都能有效地抑制水君的发挥，此时还是趁早换下为妙。

最后，附上LV50时无性格修正无努力的极品水君的能力，供各位捕捉时参照对比。





在文章结束时，照例再对正文中作一些补充说明：升级所学招式中的"——"指的是PM的初始招数。所谓各项能力极限值，指的是在个体指满、性格修正、努力值满的情况下的极限数值。而每只PM最后所给出极品PM，其数值都是无性格修正、无努力值的，有性格修正的话，+的能力乘1.1、−的乘0.9即可。由于重要配招已在用法中提及，故文中PM可装备技能机器一项只给出编号，应用时请大家在游戏中自行对照。除非文中特别注明，否则文中所有招式，都以《绿宝石》和《火红・叶绿》为准。而具体在实际游戏和对战时如何使用PM，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。

火熱秘技

NDS 任天狗

玩了这么久的《任天狗》，总结了一些小心得，和大家一起交流一下。

◆遛狗心得

首先是遛狗，狗狗大概每隔一小时就可以带出去遛一次，可是当狗狗体力不断增长，遛狗将会花费大量的时间。其实老任也知道这样不好，会让很多没有耐心的玩家产生厌烦，所以他们教了狗狗快跑的技能。点住拴狗绳的手柄，然后猛地向右上方一拉，狗狗就会一个跳起，开始快跑。这时将手柄拖回屏幕中央，不然狗狗就会跑到屏幕最右方时停下。在跑动中还可以猛地将手柄提高让狗狗跳起，这样就可以防止狗狗中途大小便，或是停下来闻东闻西的，但是一定小心不要错过了隐藏物品哦！



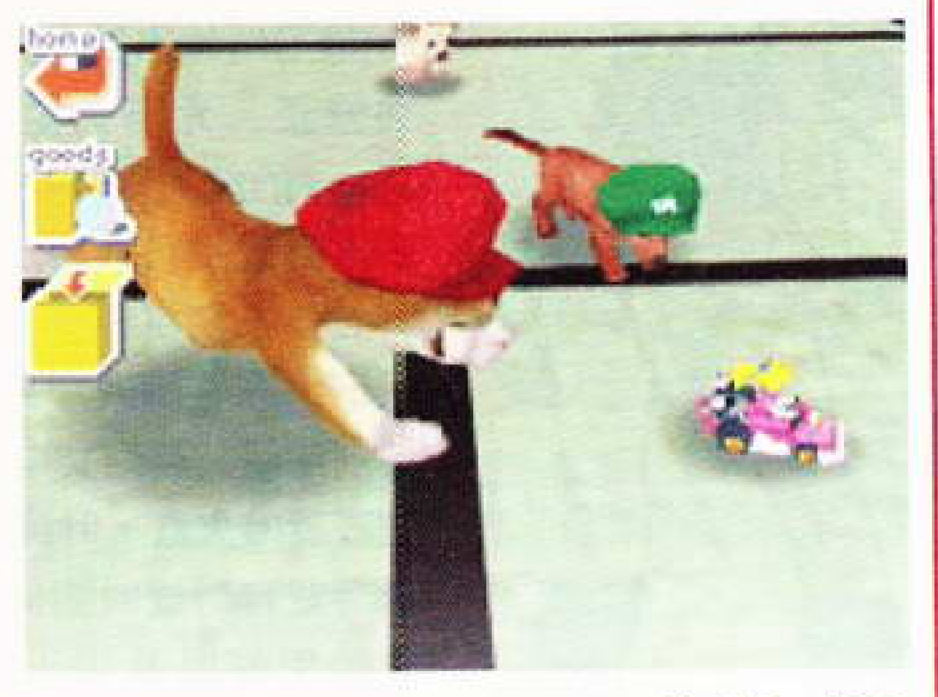
◆教狗狗新的动作

其实教狗狗的基础动作就那么几样，什么翻身啊，坐下啊。但是狗狗的动作却远并不止这些哦。在不进入HOME的状态下，点击狗狗的头像可以锁定摄像机观察狗狗，在这时狗狗会打哈欠啊、冲啊、跳啊做许多的动作，都是在你把它叫过来时做不到的。这时你会发现HOME字样的右方也有个灯泡，点击就可以训练这个动作了！快点教你的狗狗也学会打哈欠吧，动作很可爱的哦！但是这样训练起来并不是件容易事，一定要有足够的耐心，因为在观察状态下，你是无法知道狗狗下一个动作会做什么的，只有硬等了。



◆玩具的用途

在遛狗时，有时能捡到クッパカート(库巴卡丁车)的おもちゃ(玩具)，也许你会奇怪，将它放在屋里它为什么不会动。呵呵，操起NDS，按下A键再试试，原来是可以通过键盘操纵的！A键前进，B键后退，左右方向用来控制小车，L键还可以将视角换到小车的追尾视点！很棒吧！用它撞到狗狗可是很痛的哟。其实玩具中许多东西都有奇奇怪怪的玩法，比方しゃぼん玉(肥皂泡)就可以通过吹Mic吹出泡泡来，大家还是慢慢研究吧！



——ZinniaSun2000

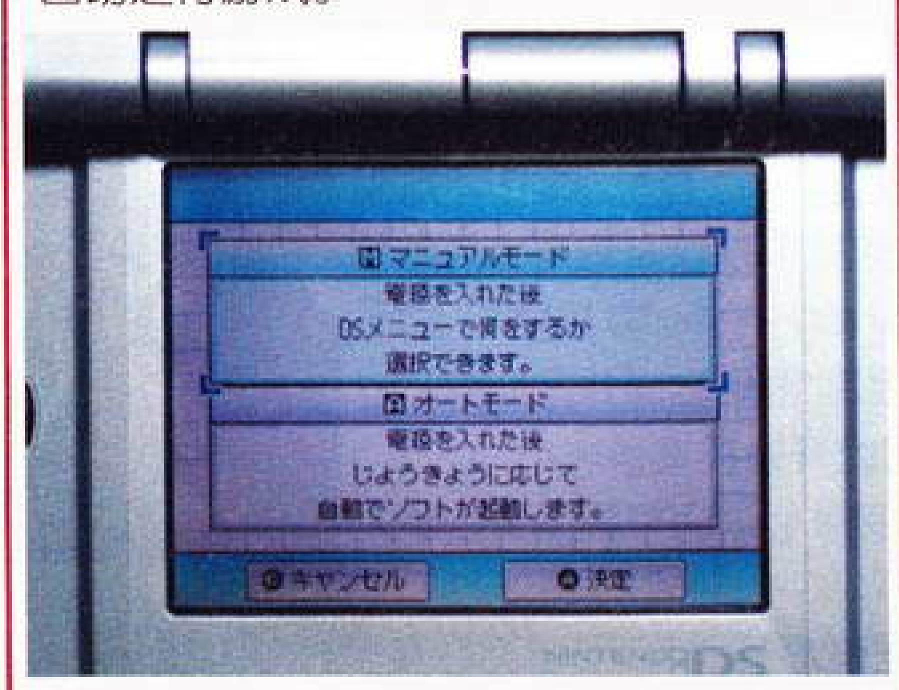
NDS NDS主机

◆NDS开机秘密

NDS玩家应该知道，如果在系统设定中将启动方式设定成“自动”，开机后NDS会自动运行游戏，不过这其中还是有些小秘密。

如果主机内只插有NDS卡或者只插有GBA卡，开机后便自动运行相应游戏。

如果主机内同时插有NDS卡和GBA卡，开机后什么都不按，则自动运行NDS游戏；如果按住B键开机，则是自动运行GBA游戏(而且此时不会出现开机警告画面)。如果按住Start键开机，则NDS会进入菜单，不会自动运行游戏。



PSP 潜龙谍影ACID

◆隐藏卡片的获得

在游戏开始画面的Pass-word选项中输入密码可获得隐藏的卡片(输入密码后读取记录就会得到，可以在Deck Editor里面编辑)，下面为大家列出。



密码	获得卡片		
	编号	名称	类型
VIPER	173	ヴァイパー	角色卡片
MIKA	178	ミカスレイトン	角色卡片
KAREN	182	カレン北条	角色卡片
JEHUTY	184	ジェフティ	角色卡片
角色卡片	199	XM8	武器卡片
SABRAGE	200	小阪由佳	角色卡片
NOMEL	201	吉田亚咲	角色卡片
ELYTS	202	齐藤优	角色卡片
MAEB	203	涉谷えり	角色卡片

注：后四名为女优角色卡片。

PSP Bleach 灵魂升温

◆影像出现方法

动画	出现方法
开场动画	收集30枚卡片
结局动画(一护)	完成一护的故事模式
结局动画(ルキア)	完成ルキア的故事模式
结局动画(チャド)	完成チャド的故事模式
结局动画(织姬)	完成织姬的故事模式
结局动画(石田)	完成石田的故事模式
结局动画(恋次)	完成恋次的故事模式
RADIKON动画	收集110枚卡片

PSP 永恒传说

◆快速获得15个复活人形

在英非利亚的安非利多之墓(88.64)里面有一种死神样子的东西，只要给它撞到就会发生战斗，怪物里有两个蓝色的星星(189号怪物)，他们有10%的几率掉复活人形，只要我们来回打几次，很快就会有15个复活人形了。

——花菱烈火

GBA 超级马里奥A4

◆标题画面出现星星

只要取得100万分，标题画面就会出现星星。

◆马里奥衣服变绿

如果在游戏中得分超过500万，那么在开头动画中的马里奥会换上绿色服装。

◆马里奥变路易

在游戏的模式选择画面，不断地“上、下、上、下……”，马里奥会改变不同的形态登场，有时候会抱着龟壳出来，有时候甚至路易也会跑出来。





在《机战A》的开始分支剧情中，男主角路线一开始就出现三架被敌人追赶的机体，这里就是《机甲战记》最早登陆GBA的第一场战斗。今天，我们就以这款作品作为本次的开篇。

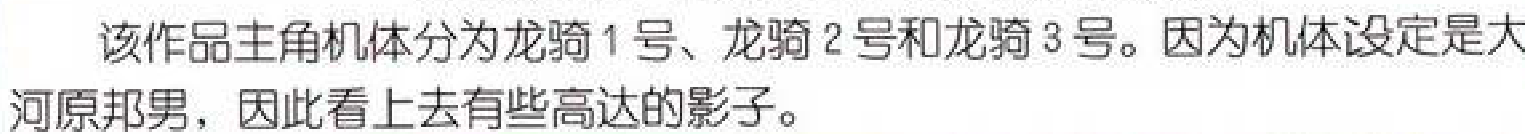
机甲战记 龙骑



西历2087年，地球和宇宙正被炽热的烈炎包围着。为了提倡人类再生计划，在月球建立了的独裁政权——统一帝国吉卡诺斯，不过他们却点燃了和地球之间的战争。而主人公是住在殖民地的三名少年，偶然间得到了地球军从吉卡诺斯帝国盗取的三台机体、最新型Metal Armor——“D兵器”，由于这种机体有驾驶员识别系统，因此得到磁碟并登陆的三位少年成了惟一的驾驶员，也因此开始被追杀……



该作品主角机体分为龙骑1号、龙骑2号和龙骑3号。因为机体设定是大河原邦男，因此看上去有些高达的影子。



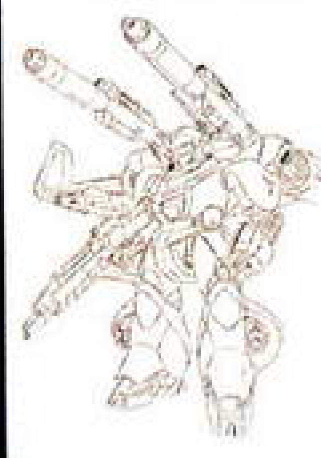
机体篇

龙骑1号

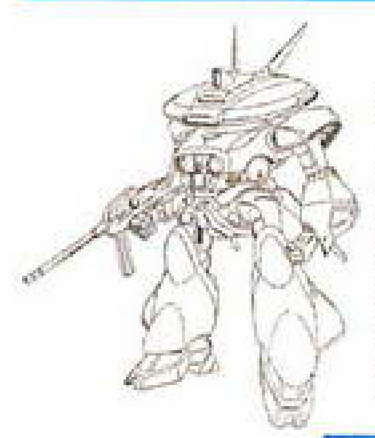
该机体设计以格斗战为主，因此运动性在三架机体中是最高的。机体被安装了“克拉拉”驾驶员识别系统，由吉卡诺斯帝国的赖古·普拉特博士开发，不过在开发完成以后被赖古·普拉特博士伪装在难民船中运送到阿露卡特，却遭到了吉卡诺斯帝国的攻击，混乱中被宇宙飞行学校的若叶健登陆并成为驾驶员。该机体总共有几种不同的样式，最早是装甲强化型，为了提高装甲厚度和远程作战能力，不过却因此无法发挥格斗能力，运动性相应地也会受到制约，这就是为什么在游戏里面使用格斗武器的时候要“退壳”了。(笑) 突入地球以后，机体被增加了飞行装备，使用新装备的机体运动性得到大幅度提高，出力达到普通战机的10倍，后来数据被用于地球军的量产机体。而被称为是カスタム（Custom）的最终形态是得到赖古·普拉特博士亲自强化，性能大幅度提高，增加了大量装备。


▲龙骑1号装甲强化型。

龙骑2号



此机体为远程炮火支援型，因此在放弃了机动性后，以厚重的装甲和强大的火力来弥补，是1号机的强大火力支援。机体上搭载了“索尼亚”电脑，同样也具有身份识功能，被塔普乘坐。在地球同样被改造成了可以飞行的形态，不过为此却牺牲了两门75毫米自动炮，因为采用不同的技术，使得ドラ飞行形态龙骑2号的续航能力比1号机要长。而Custom最终形态不仅使用了新型装甲，还增加了640毫米轨道炮，后背的75毫米自动炮也回归，脚部还增加了诱导导弹，使得火力达到了巅峰。



由于此机体的设计是为了侦察、索敌、收集情报，因此和另外两架有很大的区别，最大的特点就是那个“飞碟头”，上面安装了预警雷达和干扰天线，而且还能侵入敌人电脑盗取对方的资料，属于在后方进行支援指挥的类型，机体搭载“玛基”电脑，被莱特乘坐。到达地球后同样被改造成可飞行形态，但是武器变动不大，主要是加了抗干扰导弹。机体的特殊性使得龙骑3号没有进行最终的火力强化，算是3架中的队长机。

机动战舰NADESICO

《机动战舰NADESICO》在《机战A》中初次登场后，便被各位掌机玩家们认识。登陆《机战A》后，也曾多次出现在其他《机战》中，都有出色的表现，那么今天就再来了解一下这个作品吧。

剧情篇



▲机动战舰NADESICO的全体舰员。

2195年，被称为木星蜥蜴的神秘敌人袭击了地球，由于敌人的特殊防护罩让地球军的常规武器无法发挥作用，在第一次火星会战中，地球军大败，火星连同殖民地一起落入到敌人的手中。为了夺回火星，经过一年多的努力，民间组织尼鲁加路重工以最新的科学技术制造了一艘新型战舰——NADESICO。而组成这支舰队的成员都是一些怪异的家伙。性格永远开朗的舰长御统由利加，看上去智商有点问题，经常会做出一些古怪的举动；她青梅竹马的朋友天河明人负责舰上的伙食，关键时刻还要操纵新型机器人与敌人战斗；还有像凌波丽一样整日面无表情的星野琉璃（哪里像十几岁的小姑娘啊），显得和其他人格格不入……总之，舰上好像没有一个正常人。（狂汗）就是这样一支“民间敢死队”，却要去完成地球军都不能完成的使命。

NADESICO在和敌人的战斗中发现，原来这些所谓的敌人是100年前被放逐到木星的地球人子孙，他们为了得到火星遗迹中能够来往与星际间的瞬间移动技术——玻色子跳跃。在夺取遗迹的过程中，各方展开了混战，不过最终在地球和木连结盟后，战争结束。



▲NADESICO上的三位美女机师。

以上是TV版本的剧情，在剧场版中，天河明人驾驶的黑色机体也出现在《机战》游戏中。由于剧情的设定，《机战》里面NADESICO的战舰和机体非常优秀，即有无坚不摧的战舰地图炮，又有光线防护罩，还能自动回复……可谓游戏初期不二的优秀战力，尤其是三位美女机师的华丽合体攻击，对付初期的敌人甚是好用。可惜由于是没有什么强大攻击的普通机体，因此这些在游戏后期只能坐冷板凳了。



▲三位美女机师在游戏中的合体攻击。

流金岁月——掌机游戏怀旧长廊

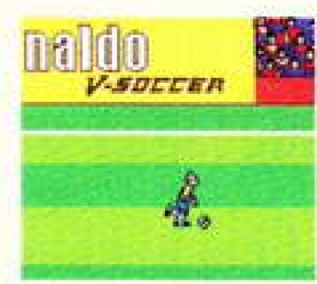
文 罗纳尔南
编 马修

罗纳尔多的胜利足球

机种	GBC	厂商	Inforgrames
发售	1999年	类型	SPG

1998年，巴西队不幸折戟法兰西世界杯决赛，不过当时的巴西队依旧是数一数二的超级强队，罗纳尔多的足球事业更是如日中天，次年的美洲杯上率领巴西队轻松夺冠，而这款以罗纳尔多为主角的足球游戏也顺理成章地出现在了同样如日中天的GBC主机上。

游戏里处处洋溢着罗纳尔多的气息，这让罗纳尔南这个罗纳尔多的忠实FAN(有点拗口)玩得不亦乐乎。在选择模式的时候，国家队比赛和俱乐部比赛分别以小罗所属的巴西队和国际米兰来表示。而且无论你选择什么模式，什么球队，罗纳尔多都会洋溢着笑容出现在你面前。游戏的操作感也比较好，人物的运球、射门什么的也都是有板有眼。但是这种以球星为卖点的游戏往往华而不实，如选择了巴西或国际米兰以外的队伍的话，便会马上暴露游戏的种种不足之处：人物形象单一、无法手动交替球员等等。而且罗纳尔多的形象也并没有着重设计，而是和其他队员同样的形象，不免让人觉得主次不分。另外似乎只有巴西队员以实名登场，其他球队一律使用了假名——在一家英超球队竟然出现了一个李姓的中国人。(那时候哪儿有孙继海啊……-)不过在这之前似乎还出了一款以罗纳尔多的球衣为外形的限定版GB主机，有机会一定找来给大家瞧瞧。







海贼王 财宝争夺战2

机种	WSC	厂商	Bandai
发售	2002年	类型	TAB



碧水、蓝天、白云……还有一群海盗，(汗)不过这群海盗并不会让人闻风丧胆，而是一群与生俱来视友情如生命的少男少女们。没错，这就是尾田荣一郎先生笔下的少年漫画《海贼王》里的主角们。有了如此好的题材，以改编动漫为游戏著称的Bandai公司怎会放过。于是一款款和《海贼王》相关的游戏相继出现在Bandai自家的WSC上 。

这次先说到的是一款TAB——《财宝争夺战2 欢迎来到巴基岛》。游戏方式是俗套的"抢手棋(大富翁)"模式，拿着色子掷点数前进。有了这些火得一塌糊涂的动漫明星助阵，再平淡无奇的游戏也会显得别具一格。除了可以用"路飞海贼团"旗下的六名成员之外，诸如小丑巴基等其他组织的成员在达到一定的条件后也可加入到选择名单里来，这样可选择的人物一举超过十五人，颇让人有种玩不过来的感觉！另外游戏还开创了加入LED灯的先河，玩家可以根据灯光的闪烁了解到游戏内的情况，并依此选择出手的时机，这样的设计确实够新奇刺激，大家玩的时候最好选择开灯，不要辜负了设计者的良苦用心哦。



月华剑士

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	2000年	类型	FTG

幕末浪漫特別編 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 TM

SNK ©SNK 2000

但凡是移植到NGP系掌机上的SNK格斗游戏，必定是街机房吃币率极高的游戏。同样系出名门的《月华剑士》人气虽不及本家的《ＫＯＦ》和《侍魂》旺，不过由于在人物设定上加入了一个类似黄飞鸿的中国武器格斗家——李烈火，使得该游戏在国内广受好评，可谓“墙内开花墙外香”。

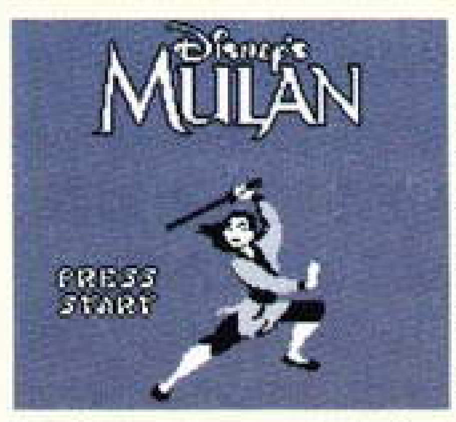
NGPC上的《月华剑士》并没有单纯移植街机上的某一作，而是把一、二作一并搬了过来，(《月华剑士1.5》？)然后进行了重新设定。虽然依旧采取了Q版化的人设，不过隐藏人物却多达七名，这可是平时街机上难得一见的盛况。最后是SNK在向NGP移植格斗游戏时必用的“伎俩”——物品收集。这次《月华剑士》中需要收集的是所谓“卷物”的东西，可以通过与CPU对战取得的点数来换取，作用自不必说就是来玩迷你游戏或者挖掘游戏中的其他隐藏要素了。游戏素质虽然一般，不过能够看着可爱的角色们手持武器砍杀战斗，也算是别有一种快乐了。





花木兰

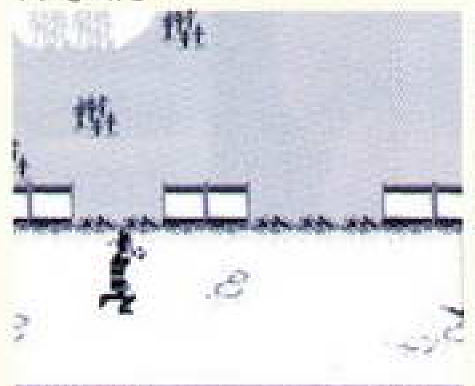
机种	GB	厂商	THQ
发售	1998年	类型	ACT



当年一款《花木兰》的动画让大江南北的中国人为之疯狂，孩子们更是沉迷其中。(笔者当时正处在爱看卡通片的年岁，所以也“深受其害”，^_^)不过这也不足为奇，毕竟这是迪士尼第一次以中国的民间故事为题材改编动画电影，更何况又是妇孺皆知的花木兰替父从军的故事。

在大洋彼岸的老美对迪士尼的动画当然更是情有独钟，THQ便顺水推舟地拿出了这款动作类游戏。不过电影的优秀和游戏的好玩程度并不成正比，这个游戏缺点多得不胜枚举，不过还是挑些印象深刻的告诉大家：首先，游戏中的人物如果不告诉你，根本不会有人会认为那就是木兰。而且在电影中起着举足轻重作用的木须龙也是难见其踪。更可气的是敌人一个个形同虚设，一碰就死。反倒是一个水池，一支利箭，甚至一个路障就足以要了木兰的命……过场画面的设计更令人匪夷所思，不但不能跳过，而且不会自动切换，必须手动地看完一页换一页。

作为GB末期的作品，能够糟糕到这种程度也实属不易了，不过偏偏让《花木兰》碰上了这种事情……

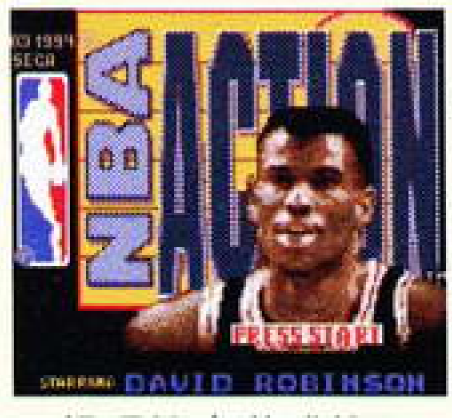

▲这个居然就是木兰……


TRAIN HARD AND PROVE TO SHANG THAT YOU ARE WORTHY TO BECOME A SOLDIER.

▲冗长的过场画面，无法跳过。

NBA 始动

机种	GG	厂商	Sega
发售	1994年	类型	SPG



本次介绍的游戏看来年代都并非很久远，因而这款诞生于1994年的NBA游戏得以成为本次的最古老作品。制作组是当年在MD上开发了很多体育游戏的Sega sports，本次转战GG依然风头不减。游戏玩起来没有一些篮球游戏惯有的拖沓感，虽然画面简洁，但是动作也因此而变得流畅，熟悉操作后便可以玩得很畅快——灌篮、过人、配合用起来得心应手。不过有个小缺点，就是比赛很容易长时间中断(比如遇上犯规，出界等)，节奏感会因此被打乱。但是总体来说，还是一款中规中矩的体育游戏。





新闻 N-Gage 2概念机曝光E3展





▲抽出下方的数字键盘便可拨号打电话。

本届E3展最让"NG玩家"兴奋的恐怕就是诺基亚公布的下一代N-Gage概念机——一款拥有独特的双滑盖设计的S60界面手机了！虽然这只是一款概念机，是否会被诺基亚推出还存在一定的疑问，但从中我们不难看出诺基亚继续游戏手机产业的决心，而且诺基亚通过这部概念机展示出的新技术和新理念让我们对下一代N-Gage充满了期待。

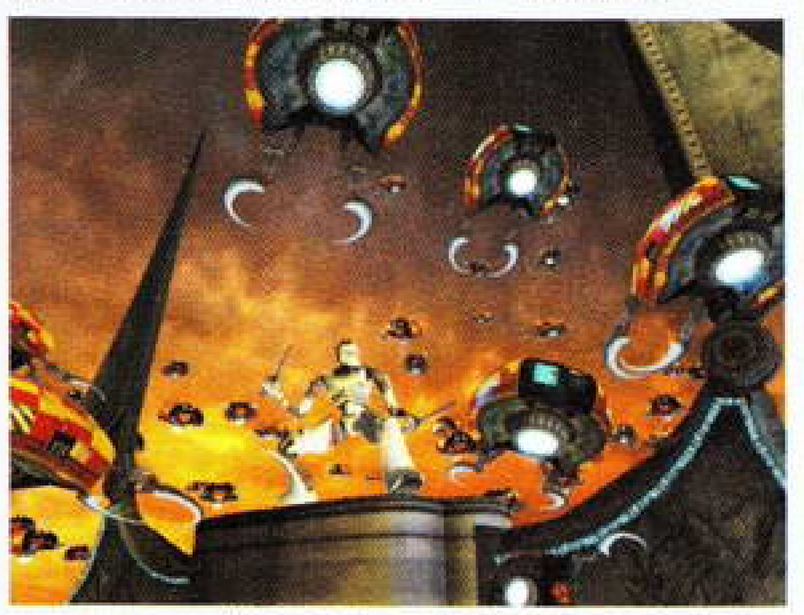
首先，给人最深印象的恐怕就是机器的巨大屏幕，这样的大屏幕看起来非常有魄力，加上屏幕下方简单的导航键和操作摇杆，让人感觉这是一款新的手写触摸屏幕的新机。不过从菜单的排列形式可看出这仍然是一款S60界面的手机。在机器下方可以抽出一个小巧的数字键盘，这样看来它与普通的滑盖手机比较类似，不过而该机最大的玄机在于它的上方还有一个抽拉的键盘，抽出来后便可以将手机横过来玩游戏。上部键盘上分布有4个呈十字形排列的按键，还有一个摇杆。这样的设计不禁让人想起现在流行的家用机手柄——功能键＋双摇杆，玩FPS游戏一定不在话下了。看到这款概念机的造型，不禁由衷赞叹诺基亚的工业设计水平。

在展会现场，诺基亚不停地播放一段视频片断向大家展示下一代N-Gage的游戏画面水准，这是一段精彩的3D动画，一个手拿双戟的机器人在塔尖的方寸之地上对抗着不断袭来的小飞船，姿势曼妙地将这些敌人一一击落，演示画面绚丽而流畅，如果下一代N-Gage的游戏画面真能达到如此的水平那真是令人瞠目了。

下一代N-Gage什么时候发售？相信是很多人关注的焦点，可惜诺基亚并没有公布，不过诺基亚说会在9月份透露更多消息，9月份时值东京游戏展，也许在那时的TGS上，诺基亚会给我们一个惊喜吧。



▲主机横过来便可玩游戏。



▲概念机演示的游戏画面。



周边　QD周边大量公布



在E3展上，诺基亚还公布了大量的QD新周边，诺基亚说QD要一直卖到2006年，期间会不断有新游戏发售，可见他们对这台游戏手机倾注的热情，下面来看看这些QD周边吧。这些配件都将于2005年下半年推出，有兴趣的玩家到时候可以留意。



■NG用蓝牙无线立体声耳机、可拆卸设计，可以按照你喜好拆掉另外一只耳塞。



■QD用外置喇叭，要使用1节AAA电池。（QD的喇叭声还不够大吗？看来这个适合喜欢张扬的人士。）



■QD用MMC卡扩展槽，使得QD可以插两张MMC卡，但好像不能同时使用，要切换才行。用这个周边的时候要拆掉电池盖。



■游戏卡携带包，可放入3张MMC卡。



■同样为装游戏卡的包，尼龙材质。



■QD用耳机，带调节音量的线控，不过还是单声道。



■QD用的包，保护主机



■QD用的挂机绳吊带。

游戏　《荣誉之路》续作公布

银色限定版QD



▲这款银色的QD是诺基亚即将推出的限定版QD机型，大家觉得好看吗？

除了新手机和新周边的公布，NG游戏方面同样有不少新作品公布，其中最引人注目的莫过于《荣誉之路》续作《战争岛》的公布，《荣誉之路》在去年的E3展被评为最佳N-Gage游戏，今年挟续作之威卷土重来，再次引起了多数人的关注。游戏的类型与前作一样——半即时回合制的战争游戏，时间背景仍然是二战时期，不过这次的舞台来到了太平洋上的一个小岛——战争岛。

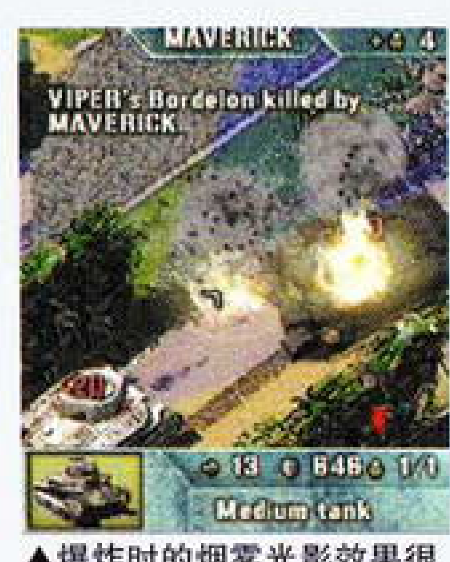
游戏中，玩家将扮演一名经验丰富的美国海军排长McDouglas，他要指挥自己小队完成一个个艰巨的任务。本作将会有全新的故事、全新的敌人、全新的武器以及全新的任务，敌人的AI也会更强，对玩家的挑战也会更高。

如同前作一样，本作同样支持多人联机，通过蓝牙或“N-Gage竞技场”6名玩家可以联机合作完成任务。而且游戏内置了新的聊天系统以及改进了的战场无线电通信电台，联机时玩家之间能够更方便地聊天。

可以预见，这又将是一款NG上的“重磅炸弹”。本作的发售日预定于2005年10月，让我们期待它的发售吧。



▲游戏的画面保持了前作那样的高水准，场景细腻而真实。



▲爆炸时的烟雾光影效果很好地被表现出来。



▲重型坦克对重型坦克。



▲太平洋战争中日本著名的“零式”战机。

文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY



吸血鬼之馆



E3上公布了NDS版《恶魔城 苍月的十字架》的图片和影象，游戏的实际截图不多说了，放出来就是让玩家叫好的。而游戏的插画之BT足以让人喷饭捧腹，在设定水平普遍可以的今天，那堪称惨不忍睹的古典派插画显得异常扎眼（角色们勉强凑成了一个对称“阵型”，不知换成足球小将是什么效果）。如很多人先前预料的，前作的角色几乎无一幸免，全部“罹难”（尤其是苍真好象看着镜头摆的古典Pose，太BT了）。新设的反派也很不如人意，好象试图囊括最具代表性的大众脸。最后，无可置疑的，《苍月》的角色设定者将在正式公布后受到群众最广泛的关注。



Hacked Rom传说



下面还是继续上一辑的内容，来看看几个《恶魔城》游戏的Hack版，其实很多这样的Hack游戏都充满了恶搞要素，玩起来常常出现令人捧腹的画面。

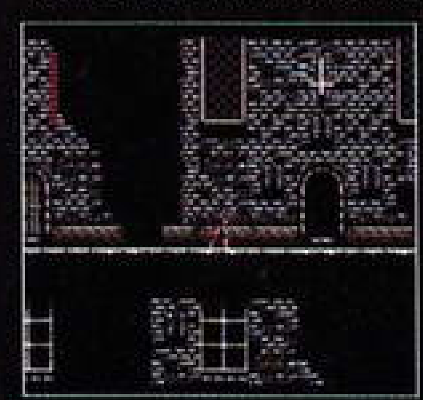
Super Castlevania 2



蘑菇人、路易、卡比在城镇四处走动，不远处是萨姆斯的教堂，她说：用我的能量柜恢复体力。而在诅咒森林，盘踞着小库巴和来自其它游戏的同行……

Castlevania ¢U Remix

Remix系列的第二作，继续着凝重深邃的歌特风格，进入游戏后会发现，城镇的街道上空无一人——取而代之的是，在镇外的旷野上，插着高低不一的十字架。明明是白昼，远处却起伏着山脉的剪影……



Vengeance On Hell



带有北欧元素的奇幻风格版本，讲述一个骑士与堕天使的战斗。主角的武器改为一把重剑，当然判定还是鞭子。

Dracula's Curse Remix



三代是Hacker们很少涉足的一作，原因自然是异常“充实”的游戏内容。Remix系列到了第三作，已经很难给人出众的体会。

Castlevania 2 Dishonor Thy Father



根据某美国漫画改编的版本。卡通角色在古典的城堡中游荡，手中拿的武器似乎是火枪……

《恶魔城》—— 难以忘却的场面



在许多年以来，除了游戏过程中那些不经意的感触，以及他人无法理解的美妙瞬间，一切都会被遗忘，然而某些镜头却时常出现在脑海中无法忘记……

作品：恶魔城传说
场景：城堡对面的某山崖

1989年发售的《恶魔城传说》首次引入了同伴和分支概念，图中的白袍法师正是同伴之一，在和独眼巨人战斗的时候败下阵来，被变成了石头。当特瑞沃打败独眼巨人之后，白袍法师也恢复成人，并和特瑞沃一起战斗。他们的结局出人意料——因为在那语言障碍严重、动作游戏的角色设定并不被强烈重视的时代，(那时好像大家普遍爱看待机时剧情交代里的图片，有时结合稀有的汉字猜猜剧情）并没有太多人会事先留意“他”是一位女性

在看到结局画面时，笔者曾以为，他们会像执行某种黑帮家族的传统一般，静静地注视城堡的坍塌毁灭，冷酷单调毫无热情。但片刻之后，令人惊讶并难以忘却的一幕发生了……





作品：白夜协奏曲
场景：恶魔城宝物库

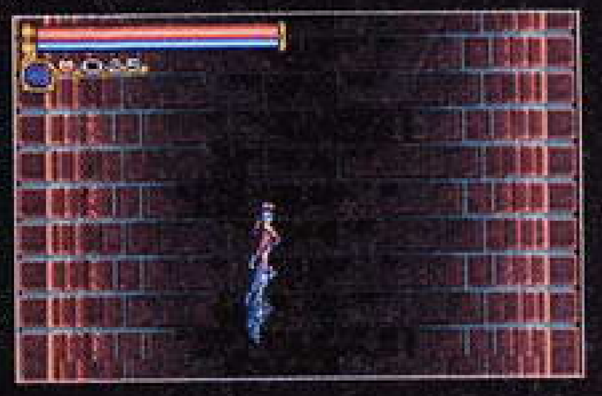
IGA对画面效果的苛求使我们看到了一个华丽近乎妖冶的《恶魔城》，但同时这也是一个音质过度返祖的《恶魔城》。笔者以为，或许本作没有任何经典的音乐，堪称经典的场面却有一二。

在里城的恶魔城宝物库，诡异壮绝的血色前，装备浮游鞋的祖斯特，周身转旋着绚丽的十字架，在空灵的漂移中被动的杀戮……



作品：月之轮回
场景：天井

休和内森，两个尚在修行的青年，在德拉古拉复活的时候，像大人说话时插嘴的小孩一样，被伯爵玩笑似的逐出了战场。而在游戏的终末，内森来到他和休最初坠落的地点，纵身跃起——大家不妨回忆一下，这是不是游戏中最令你激动的时刻呢？当青年经过战斗成长为英雄时，魔王为他的傲慢付出了代价。



作品：晓月圆舞曲
场景：混沌之间

对于伯爵的Fans，这个场面有特殊的意义：孤单的来须苍真，斜靠在格拉汉姆为之丧命的王座之上。他漠然地看着手中盛装红色液体的酒杯，静候宿命之战的到来——类似的夜晚几百年来不断重复，而维持一个吸血鬼之王复仇信念的，早已不再是痛苦的回忆。混沌，一个原始神秘的意志，德拉古拉，不过是混沌的木偶。

以上，是笔者曾期待作为故事线索的那个结局，所谓的Bad Ending。如今物事人非，德拉古拉没有作为德拉古拉颠覆宿命，被IGA变相地干掉了……一个不死的吸血鬼之王，结局竟得如此黯然。无论IGA监督对前面我们未知的故事再做如何精彩的演绎，悲情的黑暗领主德拉古拉都已在未来的时刻早早的被盖棺——对于吸血鬼来说，可能同样是最后一次。





解读小智的26个关键词

文 PMGBA 雪莉
编 马修

"《口袋妖怪》系列"游戏的主角几乎是一作一换，就算是复刻的《火红·叶绿》也多了个MM。不过动画中可不一样，从TV版第一集到现在，几乎每一作都是小智独占主角之位。(某些外传除外。——)今天，就请PMGBA的雪莉来为大家解读一下这个叫小智的少年，究竟何德何能，长据主角之位而人气持续升温？

Ash（小智）



Ash就是小智，世界上不会有第二个小智。小智在口袋妖怪迷心中也许是神圣的，也许是机智的，也许憨厚可爱的……还有许许多多也许，这些也许无一不印证了小智在口袋迷心中的地位。

Bear（承受）

小智有很多很多事情要承受，从影视的角度上说，每一次出场，都要经历一次磨难。我们作为局外人，只能默默祝福他平安无事，在磨难中不断长大。

Camp（阵营）

"这里就是我们的落脚点了！"动画中经常能听到这一句随遇而安的话。但在改变落脚点的同时，立志跻身于精灵掌门人阵营的决心又何曾改变过呢？

Dad（爸爸）

爸爸在小智眼里也许是绝情的，但也是伟大而神秘的。他是一个厉害的口袋妖怪训练师，当初因为口袋妖怪而离家出走，虽然丢下了孩子和老婆不管，但始终惦记着自己的家人，希望小智能够成为出色的口袋妖怪训练家。

Enough（足够）

小智是一个很容易满足的人，然而这种满足只是适应环境的表现，对于自己的实力，他从来不会感到满足。足够和不满足之间，小智在不断进步，不停徘徊。也许对于小智来说，"足够"是一把双刃剑。

Firm（坚定）

"无论遇到多大的困难都不能放弃。"这就是小智的信念，哪怕上刀山下火海都要试一试，而且丝毫不会让人有毛头小子那种患得患失的感觉，反倒让人有几分安全感。

Grief（哀伤）

这个词本来应是从小智的字典中抹去的，为什么在这里提出呢？小智在成为口袋妖怪训练师的过程中告别了许多伙伴，虽然都挺过去了，但始终都是忘不了的思恋——谁又知道小智心中抹不去的伤痕呢。

Happy（快乐）

不管什么事情都无法打击小智最终的心情，就像童话那样，结局永远是美好而幸福的，快乐永远伴随着我们的主角。

I（我）

自我是很重要，拥有自我也就等于拥有了自尊。爱自己，让自己好好休息；反省自己，让自己不断进步。拥有自信，是小智最有力的精神武器。

Just（仅仅）

小智仅仅是一个普通的训练师，虽然有着一个远大的理想一成为精灵掌门人；但小智仅仅是一个12岁的少年，即使再厉害也不





过是一个孩子的；但小智的心始终是火热的——仅此而已。

Kind（善良）

善良的本性就是小智的所有——对口袋妖怪的爱心。善良、喜欢帮助别人是小智的弱点，因为经常被敌人利用；但也是小智的优点，正是有了爱心，他才培养出了强大的精灵。

Love（爱）

小智也有他所喜爱的东西——那种对口袋妖怪的保护精神；对同伴虽然没有无微不至的关怀，但总愿意为同伴两肋插刀。爱，使游戏中力量薄弱的皮卡丘在影视中变得那么的强大！

Mom（妈妈）

小智从小就失去了父亲的关怀，妈妈含辛茹苦把他养大。对小智来讲，母亲的唠叨不是烦人的话，也不是圣旨，而是一种美好的关切，一种任何孩子都需要的母爱。

No（不）

小智是会拒绝的——拒绝认输，这是他最大的本性。无论在任何地方，任何情况下，小智都是一个不会轻易认输的人，这种倔强、不，这种坚强，真的是难能可贵呢。

On（上面）

上面？上面到底是指什么？是更多的荣华富贵？不，上面是更加强劲的对手，上面是更多的经验，上面是更多的口袋妖怪……上面是个小智憧憬的地方。

Pikachu（皮卡丘）/Pokemon（口袋妖怪）

无论是《口袋妖怪》还是其代表精灵皮卡丘——这个黄色的从 TV 第一集就开始主宰小智的口袋妖怪生涯的小老鼠，始终是口袋 FANS 的最爱。多么希望它们在现实世界啊！

Quiet（安静）

惟一看见小智安静的时候就是在精灵中心，小智曾经在那里焦急地看着手术中的皮卡丘，曾经在那里兴奋地望着妙蛙种子即将进化，曾经在那里看到过修养中的乘龙……小智也许正用安静的心来爱着口袋妖怪。

R（火箭队）

突然冒出来的反派角色——武藏、小次郎和喵喵，经典的台词、搞笑的剧情和深厚的友谊。也许今天的敌人，将是明天的朋友；坂木老大，也是不可战胜的迷。无论如何，没有他们就没有小智的故事。

Shame（耻辱）



小智有耻辱吗？有的。被打败的时候；无力保护自己口袋妖怪的时候；无法得到向往已久的东西；看着虽然有时恶作剧但心地善良的火箭队遇到危险却不能相救的时候……一个人总有耻辱，但这是他奋斗的动力。

Time（时间）

时间，一个人的时间是有限的，不可能很多。小智也是一样，虽然他永远也长不大（故事的形象始终是个小孩子），但他也有着有限的时间（每集只出现 20 多分钟）。在这有限的时间里面，我们却看到了一个生龙活虎的小智，为自己的目标而不断努力着。

Unidentified（未确认的）

对于小智来讲，不明确的物体就是口袋妖怪。世界上有很多口袋妖怪，人们真正揭开神秘面纱的却不多。这些看似简单却又复杂难懂的“不明物”才是小智一直追寻的东西。

Vehemence（热心）

热心帮助别人，这是小智最大的优点。也许有时的单纯和一点冲动让他上了“热心”的圈套，不过好人总会有好报，热心的结果总会是好的。

Word（文字）

小到日本的通俗语言，大到奇怪的口袋妖怪象形文字，小智都在不断追寻。在寻找神秘文字的过程中，小智也成长了许多，最终也都解开了谜题。

X（未知）

作者也只能给我们塑造出一个热心、善良而且理想远大坚强的小男子汉——小智。他无法告诉我们再多的。他可以随意改变小智，所以，小智的未来是未知，而真正的未来，其实属于玩家自己。

Yeah（耶）

战胜对手的 PM 后的一声欢呼，是那么的亲切动人。其间充满了胜利的喜悦，充满了口袋 FANS 的期待。

Zeal（热情）

小智，永远的小智，随着时间的推移，当我们逐渐长大，已经可以做他的大哥哥大姐姐的时候，我们还是一样喜欢他。如果说小智爱的人很多，那么爱他的人更多。

文 ChinaGba 一揞黄土，零式 编 铭风



《牧场物语》NDS版之恶性bug篇

上一辑我们介绍了《精灵驿站》中为数众多的神憎鬼厌的BUG，但愿大家不会在碰到BUG以后才看到我们的介绍吧。其实BUG这种东西也并非一无是处的，我们伟大的马克思同志就认为事物都有两面性，在看到BUG弊端的同时，我们也要看到好BUG的存在，好的BUG甚至能为我们瞬间创造财富。想一夜之间成为亿万富翁么？想超越极限成为10亿出货大王么？想……废话少说了，上次避凶，这次趋吉，让我们马上进入这期的《精灵驿站》好BUG大检阅！

好BUG1——意外获得10亿

为了豪华的别墅，为了买到究级道具，对于初始居然只带了500G打天下的主角来说，10亿是多么遥不可及的梦。可我们感谢MMV带来的10亿BUG（MMV：真的不是故意的。），因为有此BUG，我们也许第一年就可以盖上别墅，也许第一年就可以买到小精灵赌场那两只1亿硬币的神奇手套……这么好的BUG估计人人都想遇上吧，（众人：口水ing……已经激动的说不出话了……）那么看看诸位的运气如何。绝大多数玩家遇上此BUG都是发生在雇佣小精灵期间，收获小队（绿色）居多，其次是橙色的收集小队和蓝色的钓鱼小队。那么我们不排除一个可能性：小精灵们在工作时意外的发现了价值10亿的宝藏……不过最近也有玩家向笔者抱怨自己的运气不够好，其实并不是一雇佣如上三色小精灵的第二天就会收到10亿，笔者有时雇7天只能收到1次，也有7天内连续收到4次的时候，所以是有其他触发BUG的方法，还是有着50%的概率呢？都不重要，惟一可以确定的是此BUG可评为本作非修正版中的最实用BUG。

好BUG2——动物们的剩余价值

如果说锄头的升级使耕地面积更大，斧头的升级可以砍更大的树桩，那么使用在动物身上的工具也升级呢？升级为LV99的挤奶器，按常规使用可一次性产出100瓶的S型牛奶。不过这一次秘笈不在牛身上，更不在羊身上（剪刀不能升级也是个减少赚钱机会的BUG）。有请我们的主角——马小姐，请诸位玩家一定要记住别的版本的马也许是公马，但此作的马的的确确毋庸置疑是一位小姐——因为她可以为我们带来丰富的马奶以及马毛（寒……马毛也能做袜子吗？似乎做毛笔不错？）。那么下面介绍取得方法：首先装备刷子，为可爱的马小姐刷刷毛，在刷子的动作尚未结束前，迅速点击下屏切换工具——挤奶器或者剪刀，在



下一时刻我们将取得牧场新产品——马奶S级or马毛S级。记得9CH的有奖问答频道吗？10万+1个（投入10W个以后还需再投入一个哦）同种物品出货达成后出现，那么就利用这个马奶的BUG吧。一次100瓶，1000次即可，惟一的后遗症是手指抽筋或中指磨出水泡，笔者是好好地体验了一回。(T_T)不过我相信没有人会否认此BUG为本作非修正版中的最爆笑BUG。

好BUG3——1000000000出货

不要被9个0吓到哦，这是真实的故事。首先提问：温泉蛋如何得到？这个问题一定难不倒历代牧场FANS，把卵从温泉缺口处投入温泉后自动回到手上时便已经成为了温泉蛋。那么再提问，将温泉蛋投入温泉又会变成什么？GBA的玩家们一定会回答我："丢不进去。"不过DS版的制作者终于突破了这个概念，温泉蛋投进去便华丽的变为煮鸡蛋（ゆで卵），如此一来，温泉蛋就是半熟蛋？继续恶搞一下，将煮鸡蛋再投入温泉，试想像一下，会出来什么呢？炒鸡蛋？呃……很可惜，我们这次只能得到失败料理一个。友情提醒，千万不要将这个失败料理拿去出货，即投入罐头制造机，否则后果自负……不过我知道，即使我这样告诫诸位，也拦不住这股强烈的好奇心，好吧，出货吧。牧场有史以来最强烈的大地震发生了，地动山摇，久久不能消失……这一阵地震带给我们的不是死机BUG哦，那是制造器运作时的动静，等地震结束，小气的女神再次跳出："恭喜，失败作·皿的出货数超过……可就是没什么礼物要送给你的。"请打开资产负债表看看吧，等等，请先用手托住下巴哦——失败作·皿：1,000,000,000个。还有哪一个BUG可与此相比？此BUG荣获本作非修正版中的最华丽BUG。

以上三大BUG实为DS版《牧场》精髓中之精髓，再次感谢MMV（MMV：……彻底无语），三道主菜之后再来个精致小点吧。金币只能放入钱包么？常挖矿的玩家一定知道土地里埋着的一堆堆金币吧，虽然每挖一次也不过7、8枚，不无小补而已。不过，这些金币都是转瞬便被放入钱包中，同主角的现金混在一起。想不想例外一下，收集这些金币，然后放在置物柜甚至是冰箱里？感谢MMV为我们带来的BUG（众：鼓掌）——主角晕倒前的最后一锄头若挖到的是金币，那么第二天早晨起床时手中便会持着金币而不放入钱包中，即使按下Y键，仍然作为金币存在而非现金，下一步自然是塞进置物柜或者冰箱了。随着首发卡带的回收以及修正版的即将出现，这些BUG也许就要与我们SAY BYEBYE了，仅以此文纪念BUG版《精灵驿站》带来的时光……

GBA版《牧场物语》节日介绍

春赛马

每年春18日都会在广场举行赛马活动，时间是AM10：00～PM6：00。当然，按时间效用来说，无论什么节日，在最后时刻到达总是最好的，可以节省不少时间的说。第一年因为自己的马太小还不能参赛，只有看的分，要参赛得等1年，待小马变身为大马后才能参加比赛。赛马最大的好处莫过于用马券换些首饰来出货、换个力量果实来撑肚子了。精于S/L大法的朋友们要赢得赌马可谓易如反掌，换了果实以后，剩下的马券都用来换首饰出货吧（记得把箩筐带上），其他的东西惟一的用处就是拿来送人，因为它们不能为主角带来任何收益，所以大可以无视（众人：好个利益之徒）特别值得一提的是第二年的赛马，拥有大马的主角将会在第三场进行比赛，但因为初出茅芦，赔率甚高，这时候有多少钱都押上面去吧（多S/L找到最高赔率），只要平时骑过几次马就能轻松在比赛中获胜，这次赚翻了，可怜的村长输得两眼翻白。比赛期间不要忘了和在场的人对话，同样每次对话增加5点好感度，比赛胜出的话，在场所有村民好感度还会再加20。



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY



《火焰之纹章 圣邪的意志》设定资料（一）

《圣邪》虽然只是同人作品，但推出后还是得到了大多数《FE》玩家的认可。同时对这部作品的系统和剧情有不解之处的玩家也是越来越多。为了能够帮助玩家，所以决定利用最近一阵子，“新作未出，之前作品资料未补完”的真空期来讲解一下《圣邪》的具体设定。

人物的成长率

由于有新的人物加入，人物的成长率自然也要相应的调整。当然不只新人物，原有过的人物的成长率也做了相应的提高。以下给出所有变动过的人物的成长率列表。

人名	HP	STR/MAG	SKL	SPD	DEF	MDF	LUK
布露妮娅	90	70	60	80	50	70	70
潘特	70	50	70	50	50	40	50
基妮薇娅	60	60	40	80	10	70	60
伊萨多拉	70	50	60	50	40	10	30
索菲娅	50	70	40	60	20	60	20
露依斯	50	40	60	50	40	30	70
格雷	70	60	50	40	40	10	60
伊冬	60	75	65	50	30	70	30
菲奥拉	80	50	40	60	50	50	60
塞菲尔	90	60	50	40	70	20	40
基妮维娅	50	60	30	40	30	60	60
塞希莉娅	60	40	70	50	40	40	55
克莱娅	70	30	60	55	30	50	60
塞莉卡	70	60	50	40	60	70	80
奈鲁卡鲁	70	100	40	60	50	100	30
索妮娅	60	50	40	60	30	70	40
乌露斯拉	70	70	55	60	50	40	60
露塞亚	50	60	40	30	30	50	70
克拉莉奈	30	50	40	60	10	92	70
海蕾妮	50	40	60	40	50	30	40
琳斯特拉	70	75	80	60	40	40	30
卡娅拉	80	50	80	80	30	10	40
泽费鲁	100	70	60	50	90	50	30
尤诺	60	55	50	70	40	60	70
艾蕾诺娅	60	30	40	55	35	70	90
蕾拉	50	80	90	70	50	20	30
乌海	80	60	70	60	60	30	30
安娜	40	70	50	70	40	80	100


▲综合成长率最高的布 JJ。

其他以前固有的人物中，比如艾瑞珂、玛莉卡、西蕾尼、塞莱娜，这几个人物的成长也有所改动，另外的人物则没有任何变化了。

转职系统

新增加的“二转”系统就是在原先角色转职的基础上增加了部分职业的隐藏职业，这些隐藏职业都是十分强力的，且在《FE》历代中较为有名气的。

圣骑士——骑士统帅
龙骑统帅——龙骑领主
德鲁伊——魔妖统帅
贤者（男）——圣帝
贤者（女）——女皇

五个隐藏职业能力与技能各有千秋，其中当属女皇最为强力，而转为这些职业的方法便是得到新增加的两件道具：皇家刻印和霸王纹章。骑士统帅和龙骑领主需要用霸王纹章转职而成，魔妖统帅、圣帝、女皇则是皇家刻印了，当我方人员可转隐藏职业的职业到达10级后使用便可。有了隐藏职业，一些难度高的关卡打起来就方便了。当然了，游戏中还会加入一些强力同伴，比如奈鲁卡鲁和海蕾妮以及利昂他们三人一出场就是隐藏职业了。


▲隐藏职业女皇。


▲隐藏职业圣帝。

新加的物品和改动的物品

游戏中利用技术手段将一些之前游戏中废弃的道具重新制作成了新的武器和道具使用。此外还刻意的强化和弱化了一些武器以求达到增强游戏平衡度的效果。



▲强大的“终末之冬”，虽然之前版本中的更为强大。



▲“《FE》系列”最强的始祖圣剑——法尔西昂。

月光

因为在前几作中此武器过于强大，所以这次将它的命中和耐久数下调，并且买入价格定为9990。

终末之冬

具体数据：使用级别S、攻击力20、命中120、重量9、必杀20、回数30

附加值：力+10、技+5、物防+5、魔防+5

在前几作中出现的最强理魔法，正常游戏中也很难取得，所以在此作中将其提升为强力武器。将这一武器设定为无法买卖，还去掉了原本第17关有敌贤者拿着这一武器的设定。当然，因为将这个武器设定成S级，所以玩家常能在斗技场中碰到一些不拿武器的贤者，这个真正原因就是他们其实拿着终末之冬，只是不能使用罢了。虽然是强力武器，但玩家还是可以在自由战斗时随机从宝箱中获得。

月食

命中下降，为的就是不让玩家过于依赖这种有特殊效果的魔法。

法尔西昂

具体数据：使用级别S、攻击力30、命中100、重量10、必杀30、回数15

附加值：力+20、技+10、物防+5、魔防+5

利用废弃文件制成的武器，其来源是“《FE》系列”最初的神剑，由《外传》的女主角塞莉卡携带着出场，整个游戏中只有这么一把，且只有艾瑞珂和塞莉卡可以使用。

四圣器

名称	使用级别	攻击力	命中	重量	必杀	使用回数
岚冰剑·星	A	20	150	3	20	20
皇空枪·疾光	A	24	100	8	10	20
元磐斧·魂域	A	27	70	15	30	20
星天弓·龙牙	A	18	120	10	0	20

利用原来游戏中的斩魔系武器改造而成。在游戏中有这四把武器的相关剧情，它们一开始全是由敌人BOSS使用。要想得到它们只能在自由模式中收到隐藏人物，隐藏人物身上带着。

流星枪·改

具体数据：使用级别A、攻击力25、命中100、重量12、必杀5、回数15

由原来的“龙枪”改造而成，因为“龙枪”在游戏正常流程中没有出现，所以决定将其改为另一强力武器。名字的来源也是来自《外传》，在《外传》中强大的流星枪是要打魔物才能掉落，所以流星枪·改也可以通过打魔物来获得。

暗龙之结晶

具体数据：攻击力15、命中100、重量5、必杀20、回数无限、射程1到2

附加值：力+10、技+5、速+5、物防+20、魔防+20

特效：无视防御

由原本《圣魔》中预定要出现的魔物专用道具“魔石的碎片”改造而成，其具体的作用就是让小龙女梅尔可以完全发挥战斗力。只不过这一道具实在是强大，得到了恐怕会破坏游戏平衡性，所以设定成收得隐藏人物利昂时，他会带着1个加入。这样的话就算是得到了，游戏也基本上完全结束了。

游戏的难度和攻关

游戏的难度较GBA上三作常规作品要高不少，虽然我方人员强大无比，但敌方的杂兵们个个都有几乎上限的能力，就算是我方能力全满的人物都随时有着生命危险。从第13章作为分水岭开始，游戏的难度就有了飞速的提升，特别是让无数人抓狂的第15关，男女主角出场时的不利地型以及几乎满屏的敌兵，更是成为了整个游戏中最具挑战的一战。另外就是最终BOSS龙魔神，它有着超强的能力，用常规的战术对付它几乎无法取胜。它的两种攻击更更是招招夺命，那一战如果没有50的HP或是较高的攻速就不要上场了，因为一旦被它追击，必定是性命不保。至于打败它的方法，就只能靠能力强的人物拿着超强武器慢慢消灭它了。当然，善于凹点的玩家可以靠凹“贯通”来干掉它。



▲实力强悍的龙魔神，它的攻击可是无视防御的哦。

其他问题

游戏中布露妮娅、潘特、伊冬三人因为曾是“特殊魔法战斗技能教导团”的成员，所以可以使用物理系武器。布露妮娅使剑，潘特使斧，伊冬使弓，且一出场的使用级别就已是B了。不过因为系统原因使得这三人有些特殊的问题存在，那就是她们的物理武器级别不要练到S，否则会出现其他魔法熟练度的降级。

好了，《圣邪》系统设定的特点就说到这里了，下次则会和大家一起来了解一下《圣邪》的剧情设定，其中还会透露一些因某些原因未能使用的设定。



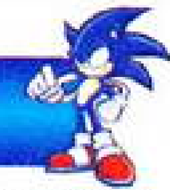


大家好！欢迎阅读本辑的"索尼克专递"栏目。相信在留意E3消息和本辑的专题报道后，各位都会相当兴奋吧！没错，SONICTEAM的全新NDS作品《索尼克冲刺》终于公布了！虽然并不是去年公布的《索尼克DS》，但这也间接向玩家们提示了NDS上至少会有两款索尼克的相关作品！由于会在最近的报道中向大家解说新作的特色，所以在这里就不再罗嗦了。另外听说SEGA也公布了会在PSP上制作SONIC作品，这可是所有掌机玩家的福气啊！闲话就不多说了，下面是失踪多辑的GD鼠同学继续为大家介绍你所不知道的索尼克。



▶这张是吉林艺术学院学生朱卫勇为《掌机王SP》投来的画稿，原本是希望能当封面用图的，但由于用色方面与原作有多少出入，最重要的是没能用原创的角色图片。所以这次就由"索尼克专递"代LIKY领收吧！希望朱同学能继续为我们投画稿。

索尼克博物馆



文：GD鼠

最近有读者反映，希望多多加入周边方面的介绍，这点GD也考虑过，不过近期还是会以"SONIC正史"为主，适量配一些趣味周边的介绍。而当正史完结后，GD会采纳多方意见，进行栏目的调整，总之会力求令每一位读者都能看到自己喜欢的内容。不过正所谓众口难调，若是有所不足还望各位不吝赐教！

上次已经提过了，16位时代已经介绍完毕，而于"土星十年祭"之时，32位时代的SONIC史各位也已阅毕，本来今日应该迈入128位时代了，GD却顿然发现——居然遗漏了16位与32位时代之间的那一段过度期，而此期间的两部作品尽皆具备了相当优异的品质，不过由于一些客观因素，这两部作品都未能普及。希望拙文能引领各位一齐感受他们的精彩。



自任天堂在1983年推出FC后，其获取的巨大利益令各方人士都惊羡不已。于是许多企业相继投入游戏产业中，妄图在其中分一杯羹。古语道："天下大势分久必合，合久必分。"任天堂对游戏业的垄断很快被一些强有力的挑战者们打破。而后，便出现了任天堂、SEGA、NEC三足鼎立的局面，但是任天堂依旧维持着自身的王者地位。为了登上游戏界王者的宝座，SEGA、NEC纷纷推陈出新。其中，两家厂商皆为自家的主机添设了CD-ROM等强化设备，在当时，如此大胆的举动未能为大众所接受，或许可以说



是概念过于前卫，但却显示了双方高层对未来形势惊人的洞察力。1988年，PC-E的CD-ROM一体机发售，首发作品《天外魔境》被誉为日本第三大RPG，其革命性地为游戏加入了大量精美动画及语音，立刻受到诸多RPG FANS的追捧。1991年12月，MEGA-CD发售，可惜诞生不久的SONIC未能为其保驾护航，直到两年后，《SONIC THE HEGEHOG CD》才得以登场。或许是基于《天外魔境》的成功，作为动作游戏的SONIC CD也穿插了大量精美的动画用于交代剧情。游戏初，首度登场的系列女主角AMY ROSE便被人气反面角色METAL SONIC掳去。噢！为了MM，我们的英雄SONIC又一次踏上“冲途”。值得一提的是，SEGA为配合SONIC CD的发售，还特意协同东映制作了该作的OVA动画，不过国内的玩家中可能知者甚少。由于MD-CD将6800CPU的主频提升到12.5Mhz，主内存增加到768KB，并且完善了回旋放缩功能以及半透明效果，游戏画面更加艳丽，更加具有童话色彩。配合系列的重点——流畅度与速度感，游戏中各个关卡的设计异常出色，绝对能使玩家“冲刺到底”！许多巧妙的坡度设计使得加速更为方便；空中平台、海底世界等丰富了游戏的舞台，从中充分体现了制作人细腻的心思。而各类原创关卡也都极具特色，例如SPECICAL STAGE，本关利用回旋放缩功能营造了一个伪3D世界，当时看来是绝对震撼的。较为遗憾的是，本作中大量摇滚风格的BGM由于初版MD-CD糟糕透顶的音源令人不敢恭维。

为了牵制对手，并完成MD与SS之间的顺利过度，SEGA于1994年11月发售了32X，其采用两块日立SH2芯片做为主CPU，每秒可处理50000个多边形。1995年，《CHAOTIX》在一个错误的时间登陆了一部错误的主机，这也注定了它惨淡的销量并且成为系列知名度最低的一作。但这并不意味着它的品质会遭到质疑，相反，他甚至可以称为2D时代“《SONIC》系列”最优秀的作品。故事发生在一个奇幻浮游岛，侦探社CHAOTIX近日接连受到一些奇怪的委托，而隐藏在背后的“毒源”自然是我们再熟悉不过的邪恶天才科学家——Dr.Eggman。为了阻止他的野心并拯救世界，当然也为了更多的钱，三名身怀绝技的探员——CHARMY BEE、VECTOR THE CROCODILE、ESPIO THE CHAMELEON挺身而出！而作为该浮游岛的守护者——KNUCKLES更是“单拳赴会”！游戏中，于1992年街机版SONIC中登场的MIGHTY THE ARMADILLO也会乱入。本作最大的亮点莫过于其新异的玩法，每位角色手中都握有一枚金环，金环之间又会产生无形的引力，玩家和NPC各控制一人。有了这种设定，无论是跳跃力还是冲刺爆发力都大大加强，并且，飞檐走壁也不再是幻想。而由此产生的每一种技巧都乐趣横生，大大加强了游戏的可玩性。基于32X强大的机能以及极高的发色数，本作具有2D版《SONIC》的最强画面；32X自带的4通道立体声当然也是效果非凡。所以玩本作能够获得极高的视听享受哦！加上非凡的游戏性，本作绝对值得FANS珍藏！

次回预告——向DREAM CAST进发！



文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY



不可思议迷宫世界的伪装怪物

在动物界，一些弱小的动物为了逃避天敌的掠食，在长期的进化中逐渐学会了伪装自己的本领，例如变色龙的保护色、竹节虫的竹节体形等等。我们现在说的“不可思议迷宫”世界里，也同样存在着一些弱小的怪物，它们智慧出众，善于伪装自己，但是目的不在于逃避天敌，而是愚弄冒险者。根据特性来分有两种类，一种是变成道具的样子来欺骗冒险者的感情，他们喜欢看到冒险者大失所望的表情；另一种是披上强劲怪物的“毛皮”来吓唬冒险者，享受那种霸气凌人的王者风范的快感，可以称为“披着狼皮的羊”，让冒险者产生困扰从而作出失误的判断最后魂断迷宫，这就是它们的目的。下面笔者就简单向大家介绍一下这类怪物和对付方法。

乌鸦天狗（カラスてんぐ）

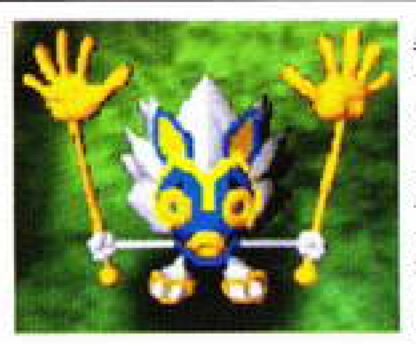
天狗是日本妖怪传里最为传统的妖怪之一，在众多游戏里都有登场。具有羽翼可飞行，面相特征是高鼻和鸟的嘴形，由于具有神通之力，也一度被神格化。

“不可思议迷宫”世界里的乌鸦天狗登场于《月影村怪物》、《沙漠的魔城》、《外传》3作，特殊能力是变成其他怪物的样子，但不具备该怪物的能力。乌鸦天狗在《月影村怪物》里的危害性低到忽略不计，一般攻击一次就能立即辨别出来。在《沙漠的魔城》里由于与“祝福蔓草”（しゅくふくカズラ）同场出现（奈落之尽头迷宫），对道具的祝福会造成很大的干扰。再加上与具备合成能力的“迷你玛杰伦”（ミニマゼルン）系怪物也是同场出现，对冒险者合成的危害性还是相当大的，如果不准确判别被蒙骗到的话，就会一失足成千古恨——想象一下，身上辛苦合成的主要武器和盾都砸到天狗身上消失了，除了目瞪口呆懊悔不已还有继续冒险的动力和心情吗？乌鸦天狗只有被封印能力后才会现出真实形态，一般情况下的辨别不适宜使用封印之杖（因为需要利用怪物的特殊能力），最好是采用其他方法来间接判别——乌鸦天狗的实力比较低，如果承受某个怪物的伤害值低于正常水平，就可立即判别出来。乌鸦天狗在《外传》里同样是与具备合成能力的“怪盗鹈鹕”（怪盗ペリカン）系怪物同场出现，不过辨别方法就简单了不少。可以在盾里合成“识”的印，承受攻击就能让其立即现出原形；无“识”印时也可以通过观察怪盗鹈鹕的移动速度来判别——怪盗鹈鹕LV3以上具备2倍速移动的能力，如果是LV2以下就可以靠防盗之盾的能力来判别。若然以上几个方法都无法应用的话，惟有尝试故意让它偷盗一次道具来判别了，毕竟安全第一，这样合成才能有保障。

另外，乌鸦天狗并不具备飞行的能力，它的双翼实际上是装饰品。掌机上的两作因为画面简陋看不清怪物的形态细节，不过从《外传》里就能清楚看到，它的双翼有点像滑翔飞行所用的滑翔翼，而且是套在手上，不是身体的一部分，这或许也表达了它想飞的强烈愿望吧。（笑）乌鸦天狗的LV2形态是隼天狗（ハヤブサてんぐ），LV3形态是鹰天狗（イヌワシてんぐ），除了实力稍微提升，特殊能力方面并没有任何变化。

仿真面具（ものまねかめん）

仿真面具是《鬼袭来》的独有怪物，特殊能力跟乌鸦天狗完全一样，因此可以参考乌鸦天狗的对付法，注意点同样是要提防其变成具



备合成能力的“玛杰伦”（マゼルン）系别怪物。仿真面具LV2形态是拟真面具（ふるまいカブリ），LV3形态是换装面具（なりきりマスク），实力稍微提升但特殊能力无变化，限于深层迷宫出现。

伞狸（かさタヌキ）



狸猫也是日本妖怪传里非常传统的妖怪之一，具有变成物品的能力，各种相关的传说非常多。而在中国，相关的就有“狸猫换太子”的典故。

伞狸在《月影村怪物》、《沙漠的魔城》两作登场，特征是头顶一伞帽，腰挎一葫芦，特殊能力是变成道具的样子，攻击方式为使用浑圆的肚子进行前冲撞击，动作非常滑稽。在《月影村怪物》里，伞狸只在商店内出现，所以非商店内的道具都不会有赝品的可能性。而在只卖某一类道具的专卖店场合，由于伞狸变成的道具种类有很明显的区别，因此很容易就能辨别出。最特别的是伞狸还能够在商店里变成楼梯的样子，不知情的人或许会有心跳的惊喜，不过细想一下就能明白，商店内当然不会出现这种方便偷盗的情况，可以肯定就是伞狸愚弄冒险者的诡计了。而在《沙漠的魔城》里，伞狸不仅有可能变成商店内的道具，也有可能以地上的道具或者金钱的形态出现，可以捡起，但不能直接判别真身——这一点危害性很大，尤其在商店买道具的时候。想象一下，花光了身上的积蓄买来的道具却是伞狸所变，那种欲哭无泪的痛苦和愤怒相信大家都能理解。所以，对于武器、盾和腕轮此类装备性质的道具，买之前一定要装备一次来鉴别，如果是赝品，店主不会收钱的。其他非装备类道具直接使用一次就能判别出来，或者进入下一层后，会在道具栏自动显示出真身。如果是金钱的话最为容易辨别，因为金钱捡起来若是出现在道具栏里就肯定是伞狸所变。另外，伞狸的一个不容忽视的危害，在不能带道具的迷宫里，如果游戏初期1～3F不幸遇上的话，由于自身实力太低且缺乏道具来应付，很有可能被干掉，所以在这几层使用道具时最好选择在楼梯处，一旦“中奖”马上逃走。伞狸LV2形态是唐伞狸（からからタヌキ），LV3形态是太鼓狸（たんたんタヌキ），同样是稍微提升实力不强化特殊能力。只限于深层迷宫出现。

恩都巴（ンドゥバ）



恩都巴是原创怪物，特殊能力跟伞狸相同，登场于SFC初代、《鬼袭来》、《外传》3作。其头部形状有点像壶，攻击方式为头部的旋转攻击。在SFC初代，恩都巴只以商店内道具的形态出现，有3段LV的进化。而在《鬼袭来》和《外传》中，不仅能变成商店内道具的形态，也有可能以地上的道具或者金钱的形态出现，不过并不像《沙漠的魔城》的伞狸那么麻烦，而是一走近就会现出真身，所以除了在迷宫前几层实力较低时需要防范一下，其他情况不足为惧。恩都巴的LV有99级，每一级代表一岁，而移动速度会根据年龄段变化，LV1～59为普通速，LV60～76为2倍速，LV77～LV98又降为普通速，LV99为半速。在《鬼袭来》里，恩都巴的每一岁还特别设定了一个对应的故事，只要使用物知りの杖就可以获悉，从而了解恩都巴的一生，单是完整观看整个故事就是一件艰巨的工作了。



食人箱（ミミック）

食人箱在《特2》和《特2A》初登场，特殊能力是变成道具的样子（包括商店内的道具、地上的道具或者金钱），一走近就会现出原形，跟“《西林》系列”的恩都巴类似，因此危害性跟恩都巴差别不大。而在《特3》和《特3A》里，变成道具的食人箱能够被捡起来，即使到下一层也不会现出真实形态，这就给判别某些一次性的珍贵道具的真伪性造成了困扰。特别是在异世界迷宫里，对于黄色字体的已识别状态的世界树之叶等等保命道具，为防止是食人箱所变的赝品，必须用识别道具进行鉴别才能有安全保障。大食人箱（ひとくいばこ）出现在较深层的迷宫，实力提升了不少而特殊能力不变，是食人箱的进化版。





银河战士专有名词解释

文 杀意の波动
编 LIKY

——银河联邦 & 宇宙海盗篇

银河联邦（Galaxy Federation）：为了维护银河的和平与稳定，银河系各行星于宇宙历2003年成立了联邦政府，即银河联邦。联邦成立后积极促进各种文明间的交流发展，使银河系文明进入了繁荣时期。与此同时宇宙海盗也开始频繁活动，袭击行星间来往的飞船，为此银河联邦设立了银河联邦军与银河警察，打击海盗的犯罪行为。


▲宇宙第一赏金猎人——萨姆斯。

赏金猎人（Bounty Hunter）：由于宇宙海盗实力强大，采用游击战术，令银河联邦经常束手无策，赏金猎人应运而生，他们拥有过人的机敏与判断能力，以个人行动打击宇宙海盗赚取政府赏金。宇宙历20X5年，Metroid强夺事件发生（《银河战士》1代），萨姆斯开始以赏金猎人的身份出现，因其全灭海盗的卓越战绩而被称呼为“银河最强赏金猎人”。

太空殖民地（Space Colony）：出现于《超级银河战士》序幕，是一座庞大的空间站，隶属银河联邦，内部设有科学研究设施。萨姆斯将在SR388上发现的最后一只Metroid——Baby Metroid送到这里进行研究，但随后宇宙海盗在Ridley带领下血洗殖民地，夺走了Baby Metroid，然后启动了自毁系统爆炸。

宇宙海盗（Space Pirate）：与银河联邦对抗，妄图征服宇宙的一个庞大的邪恶组织，在银河系各处都有活动，组织结构复杂，分工完善，拥有专门的科技组，其科研实力甚至在银河联邦之上。总基地位于银河系荒凉区域的行星ZEBES，行星内部的生命机械体Mother Brain是宇宙海盗整个体系的首脑，而Ridley则是实质上的最高指挥官。宇宙海盗的核心组成兵种是具有高智能性格残暴的异星人，两臂装备有电子枪和利刃，不仅可以远距离攻击，也擅长近身格斗，此外还有隐身型、空战型、潜水型等特殊作战兵种。


▲宇宙海盗

第二次ZEBES攻略事件后（《超级银河战士》），宇宙海盗全灭。

强化海盗（Enforced Pirate）：出现作品：《银河战士PRIME》，这是宇宙海盗的科学组对萨姆斯的能力进行解析研究后的产物。第一次ZEBES攻略事件后，根据海盗高层的指示：“以彼女之道还治彼女之身”，科学组经过多方收集资料最终成功复制了萨姆斯战斗服的部分能力，依据能量枪的研究数据对普通海盗兵种进行生理、装甲改造，造出了能量战士、电磁战士、冰冻战士、离子战士共四种改良兵种，增强了对萨姆斯的某些属性能量枪的耐性，但代价是同时降低了对另一些能量枪的耐性。科学组还对萨姆斯的变球能力十分感兴趣，可惜的是在解析变形球时实验失败，导致实验志愿者在变形时全身骨折而死。（汗）

精英海盗（Elite Pirate）：出现作品：《银河战士PRIME》。利用Phazon矿石可使生物发



▲精英海盗

生变异的特性，经过多次实验，精细调整Phazon的注入剂量和增加精神稳定剂才制造出的新型海盗兵种，体形是普通宇宙海盗的几倍大。它的攻击力、防御力均十分强大，背部装有导弹发射装置，还拥有可以中和萨姆斯能量枪攻击的防御罩，但缺点是智能低下，机动性极差，行动缓慢。

终极海盗（Omega Pirate）：出现作品：《银河战士PRIME》。宇宙海盗利用Phazon矿石研究出的最成功作品，是精英海盗的进一步强化，体形更加庞大，而且增加了Phazon装甲和隐形功能，装甲被击毁后还能够利用Phazon矿石进行再生。宇宙海盗放言："有了它，即使是萨姆斯，也不再成为威胁。"



▲终极海盗

▲Kraid

Kraid：出现作品：《银河战士》、《超级银河战士》、《银河战士·零点任务》。它是宇宙海盗的四大天王之一，位于BRINSTAR的深处，是一只体形庞大的怪物（肥胖的蜥蜴？），足有三层楼高，主要攻击方式为前方的腹部放出的刺状物攻击和背部抛出的角，弱点是头部。

Ridley：除《银河战士Ⅱ萨姆斯归来》外全系列均有出现，宇宙海盗四大天王之首。Ridley英文原意为一种爬行动物，在"《银河战士》系列"中特指宇宙海盗中的超级大BOSS，曾经率领宇宙海盗杀害了萨姆斯的父母。Ridley的外形类似翼龙，拥有宽阔的两翼和长长的尾巴，擅长吐火攻击。它在系列中除二代外每次都会登场，在《超级银河战士》中Ridley被萨姆斯彻底消灭，《银河战士PRIME》中出现的是DNA复制强化型Meta-Ridley，《银河战士 融合》中是经X模拟的



▲Ridley

Ridley-X，《银河战士 零点任务》中还出现了Mecha-Ridley，不知道在最新作《银河战士PRIME2 回声》中会不会再度出现。

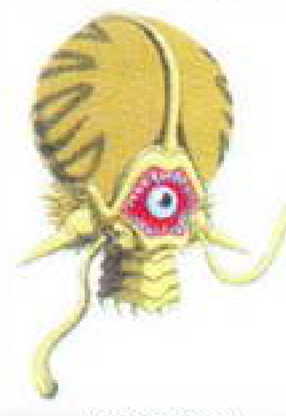
Mother Brain：出现作品：《银河战士》、《超级银河战士》、《银河战士 零点任务》。它位于行星ZEBES的地下深处，是统帅全体宇宙海盗的一个生命机械体。如名称所显示的那样，外貌是一个巨大的脑组织，保存在一个强化玻璃的容器中，四周有严密的机关、炮台和强酸溶液守卫。在《超级银河战士》中，它露出了真实面目，是比Ridley还要可怕的巨大异形生物，攻击力无比强大，只几下就将萨姆斯打得奄奄一息，如果没有Baby Metroid牺牲性命及时相救，我们可能就玩不到《银河战士 融合》了。（笑）



▲Mother Brain的本体

Mother Ship（主飞船）：Ridley乘坐的宇宙海盗旗舰。它在收到主基地受萨姆斯攻击的信息后返回了ZEBES，并放出小型战斗艇击毁了萨姆斯的星际飞船。大难不死的萨姆斯潜入了Mother Ship，在鸟人族遗迹中重新获得了完全能力，在飞船的控制中心打败了机械Ridley令其自爆，Mother Ship内部的所有宇宙海盗遂全灭。

《超级银河战士》中的Wrecked Ship（毁坏的飞船）即为Mother Ship的残迹，在地图上的位置是完全一样的。



▲Phantoon

Phantoon：出现作品《超级银河战士》，镇守在Wrecked Ship，宇宙海盗四大天王之一。从名字就可看出，它是个幽灵态的怪物，擅长隐形，弱点是大大的独眼。

Draygon：出现作品：《超级银河战士》，位于MARIDIA，宇宙海盗四大天王之一，是一只巨大的飞虫。它的主要攻击方式是抓住萨姆斯，然后飞到房间上方撞，会令萨姆斯损失很多能量，弱点是柔弱的腹部。单纯用导弹与之硬拼十分吃力，如果萨姆斯故意被Draygon抓住，然后用Hock Beam钩住房间两侧的电极就可以把它轻松电死。



▲宇宙海盗全家福（笑）

文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 雷伊



逆转CASE11：逆转菜单



案件回顾 法国料理餐厅吐丽美庵发生了顾客饮用被人刻意下毒的咖啡而死亡的惨剧，被害者是株式会社巴克达斯的年轻程序员冈高夫。根据目击者的证词，在咖啡中下毒的人竟然是刚从女警转职成吐丽美庵的女招待的须须木真子！尽管真子对这一切矢口否认，但无情的法庭裁决却依然将其定为了有罪，而将杀人罪名强加给她的，竟然是我们的大律师“成步堂龙一”……

人物关系图

系锯 圭介
前同事
须须木 真子
雇佣
本土坊 薰
辩护
常客
成步堂 龙一
杀害嫌疑
高利贷
威胁
伪辩护
五十岚 将兵
冈 高夫
社员
小池 敬子
好感
芝九藏 虎之助
鹿羽 浦美
害怕
爷孙
鹿羽 权太

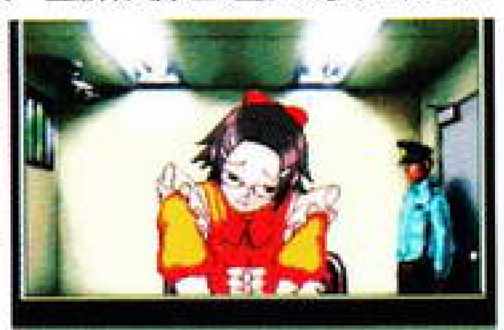
不幸的女神
不幸的女人

マコ
今日はスズキ・マコ、成步堂さんに
この命を預けますからねッ！

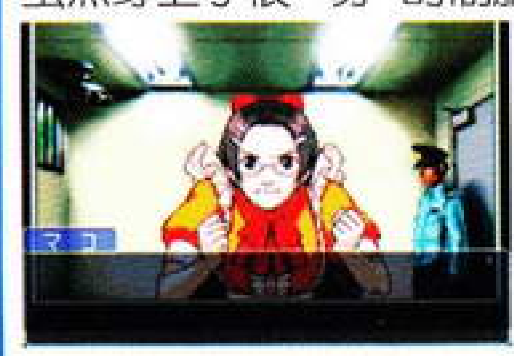


被告 须须木 真子
すずき まこ

PROFILE:前作第一话中须须木真子曾由于杀人罪而被逮捕过，虽然最后证实了她是清白的，但最后却还是被警察局给“炒鱿鱼”了。没有放弃人生的她这次化身成了吐丽美庵的女招待，



虽然穿上了很“萌”的制服，但她却依然没有摆脱厄运的纠缠。冈高夫死后，警方从真子的口袋中发现了毒药，无辜的她被押上了法庭，并受到了假成步堂的有罪判决。





真凶 芝九藏 虎之助
しばくぞ とらのすけ

PROFILE:无良金融会社卡流泽的社长，操着一口关西腔，俗称“关西钱老虎”。人高马大的虎之助说话时非常具有威慑力，常常令对手魂飞魄散。高大的身材，粗鲁的谈吐，除了像刺猬般的发型和成步堂比较相似外，其他任何地方和成步堂几乎没有交集，不过他却依然乔装成了成步堂并蒙蔽了裁判长的眼睛。“芝九藏”在日文中读作“しばくぞ”，即胡乱用棍棒猛打的意思。（寒）







被害者 冈 高夫
おか たかお

PROFILE:本次事件的受害者，由于在吐丽美庵喝下了投毒的咖啡而当场暴毙。年仅 28 岁的冈高夫是一位非常优秀的程序员，但是年轻有为的他却是个嗜赌成性的家伙。为了满足自己的赌博欲，他常常是负债累累。冈高夫这个名字在日文中读作“oka takao”，“冈”的读法逆转过来正好就是“夫”。





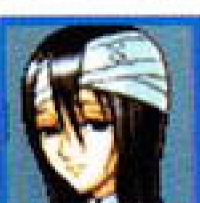


相关人物 本土坊 薰
ほんどぼう かおる

PROFILE:法式餐厅吐丽美庵的厨师兼店长。虽然外表看上去是个不折不扣的中年大叔，但内心却非常女性化。这从他“温柔”的谈吐、“性感”的穿着和店内“优雅”的装潢就能窥出一斑。虽然贵为店长和厨师，但本土坊的做菜水平实在是不怎么样！最令人差异的是，他店里的各种食物还卖得出奇的贵，难怪吐丽美庵总是门可罗雀。除了经营餐馆外，本土坊平时还喜欢收集香水并且写一些正常人无法理解的诗歌。“本土坊”在日语中读作“ほんどぼう”，取自法国料理フォンドボー（一种高汤）。







相关人物 鹿羽 浦美
しかばね うらみ

PROFILE:在卡流泽负责勤务的女子，头上裹着绷带，说话时候给人的感觉非常阴暗。没事的时候总喜欢发出恐怖的冷笑声，让身边的人不寒而栗。她的真实身份其实是鹿羽组组长鹿羽权太的孙女。鉴于权太在黑道上的影响力，浦美也受到了来自各方的关爱。“鹿羽”这个姓在日文中写作“しかばね”，即“尸体”的意思。而“うらみ”则有“憎恨”、“恨意”之意。看来不止平时她的谈吐比较恐怖，连她的名字都散发着恐怖的气息啊……





大家来做 掌门人SP

欢迎大家来到掌门人SP！从本辑开始，掌门人从5页扩充到了7页，各小编都会更多地在这里与大家交流，并有更多地方放大家的来信，欢迎大家多多来信，踊跃来信！写出您的感想，写出新的感受，因为这里是你、是我、是所有掌机爱好者的家！



忆东奔西离

——玩某RPG的经历

黯然回首忆往昔，
清风幽浮过东西。
东奔西离犹在眼，
爱恨情仇痛苦凄。

明月东游似水舟，
夜渡几女进溪流。
小桥流水无所居，
过完江东离西游。

西游悠走离恨歌，
梦断天国莫回头。
大好河山应犹在，
竟无一处任漂流。

潘磊

对潘磊玩友的文笔和书法都赞一个！

《掌机王SP》栏目名称大串联

这天，正在《口袋剧场》里观看《逆转剧场》的《掌门人》马修突然收到《索尼克专递》公司的一封《特快专递》，希望他可以参加一项《前线狙击》的活动，马修立即打电话到《汉化讯息台》，查到了《掌机情报站》的地址，然后在这里详细的阅读了《游戏综合发售表》后购买了一张前往《火纹大陆》的车票。

次日，马修来到了《火纹大陆》的《研究中心》，但是等着他的居然是《不可思议的迷宫》，在数以百计的失败后，他终于走出了迷宫。然而接下来要面对的是更加可怕的《硬件发烧馆》，当进入该公馆最可怕的分馆《吸血鬼之馆》的时候，马修忍不住打开了收音机，调到《口袋妖怪广播》来缓解紧张的神经。经过一番胆战心惊后，马修终于到达了《怀旧长廊》。此时，他已经离此行的目的地仅几步之遥了，马修哼着小曲进入了《软件大观园》。

在这里，他见到了《掌机王》们正在进行《掌机王自由谈》。主持人LIKY公布了他此次活动的《专题企划》。活动结束后，大受启发的马修带着铭风和雷伊去过自由的《牧场生活》了。

罗纳尔南

主角又是我……

哇哇哇！真是太帅了！我真有这么潇洒吗？干脆就换这个做我新的小编形象吧！（陶醉中……）

这是广西南宁的风华乱舞·零读者给LIKY设计的同人版小编形象，大家觉得如何啊？反正LIKY一眼看过去就非常喜欢，不过感觉有点少女漫画的味道，而那忧郁的眼神让我想起了《国产零零漆》那段台词：“你那忧郁的眼神，稀疏的胡茬子（好像没有），神乎其神的刀（剑）法，和那杯dry martine，（哪去了？）都深深地迷住了我……”（汗）在此感谢风华乱舞·零的热心支持。





亲爱的《掌机王SP》众小编，你们好。我是一个刚加入游戏世界的新手。以前对游戏的世界很不了解。只单纯地认为游戏是属于男人的世界，可现在经过我BF的“教导”才豁然开朗。游戏是世界的游戏，也是属于每一个人的游戏。最近BF买了个GBA SP给我，我发现我也开始融入游戏的世界了。一直想拥有一台PSP和NDS，但由于售价不菲，也是无可奈何啊，(T_T) 不过我想经过我努力打工和努力存钱，一定可以买到的。恩，不但是掌机，还有家用主机！我坚信！

上海 Angel

女玩家越来越多了，掌机上有许多像《牧场物语》这样适合女孩子玩的游戏。只有男孩子才会选择玩游戏的时代已经过去了。越来越多的人加入到玩家的行列中来，游戏的世界才会更精彩！

通过打工挣钱购买自己喜欢的主机，这种做法是值得推崇的。将自己通过努力换来的东西握在手中的幸福感实在是难以用语言表达，什么是生活的乐趣？生活的乐趣其实就是这一个又一个幸福的瞬间。希望Angel能早日凭借自己的双手达成全机种制霸！

各位《掌机王》的大哥们，我和我的男友都酷爱游戏，共同拥有的GBA经常处于争抢中，正打算再买一台联机玩。过两天也打算买个PSP，游戏的吸引力太大了，呵呵。我们都十分喜爱《掌机王》，希望能越办越出色，我男友现在就在游戏公司工作，我是学美术的，日后可能也会去游戏公司吧？与游戏相关行业的辛苦大家都十分清楚，希望各位前辈们能顶住压力继续前行。真心希望各位不要太辛苦，多注意饮食和睡眠健康。

北京 Monica


▲下定决心！以后一天只喝一杯酒！

我和我的男友都酷爱游戏，共同拥有的GBA经常处于争抢中——兄弟们，都来看看什么叫幸福的烦恼吧……

都是准备在游戏界发展的呢，这双剑合璧可就不得了了，大有潜力啊。

非常感谢Monica对小编们的关心。我们也祝Monica和她的男友都能在游戏业界里闯出属于自己的一片天空，在中国的游戏发展史上刻下属于自己的一笔！

马修、铭风、雷伊别跑，都过来做眼保健操！

我一直有一个问题想不通，就是NDS没有通信端口，不能与GBA通信。但它可以无线啊。我记得GBA有一个周边是个无线通信的、与《火红·叶绿》捆绑销售的，难道这样不可以与NDS通信吗？

浙江 陈朝仕

这个问题有很多读者问到，虽然以前曾作过回答，但考虑到提这个问题的实在是多，马修就再回答一次。为了这个问题，马修曾和LIKY作过专门的测试，结果是——不能通信。(- -b)

晚上洗脚看书时突然发现LIKY君的假发换了，真是感动不打一处来，为了让我们养眼，不惜花高价换名牌假发，其效果立即超过铭风的假睫毛、还有雷伊，我外婆托我问你一下，你那双棉鞋在哪儿买的？老人家想趁换季时买一双放着明年冬天穿。她还夸你呢，说：“这小丸头真会买鞋子、穿上既能保暖又能防身。不错、不错”。(^_^)

(泪) 怎么会有人认为那是假发呢？我一个月洗头就不知要用掉几瓶海飞丝啊！

假睫毛？不要把我牵扯进去好不好？

马修，你什么时候看我穿过棉鞋？

老人家可能一下子没看清，把脚爪看成是棉鞋了……

高中真的好苦，幸亏有了《SP》和GBA SP，不然我要崩溃了。本想卖了GBA SP来买NDS，可心中舍不得，毕竟已经陪过我走过了整整一年。

江苏 孙伟

身为过来人的我也知道，这个时期的高中生是最辛苦，最累的。不过人生就是一个不断努力奋进，超越自我的过程。以后还有许许多多的挑战等待着我们去面对，高考也不过是人生中众多考验中的一个罢了，我相信我们的读者们是一定能够通过这个考验，成功转职为大学生的！



其实对于陪伴了自己很长时间的东西，我都是舍不得扔掉的。因为这些东西总是承载了我们对于生活的一些回忆。当孙伟玩友几年之后再把这台陪伴这自己走过高考历程的GBA SP拿出来时，会不会又回想起当时为了考上自己理想中的学校而拼搏的时光呢？那时这台老GBA SP带给你的感悟恐怕就远不是一台崭新的NDS能比的了。

马修哥好啊，怎么一直不给偶回信呢？偶等很久了。最近常把以前的《掌机王》翻出来看，从《掌机王》第一辑到《掌机王SP》第14辑，走过了数个春秋，（李：其实也就两个而已。）感受到了你们做小编的辛苦。在信中，向每位《掌机王》的小编说一声："你们辛苦了。"

四川 李博

谢谢李博玩友的问候哦，实际上，除了LIKY，其他小编都是后来才加入的。另外，您的意见我们也会考虑。至于GBA，今年E3上GBM公布后的人气就已经知道其余威不减了！

现在我们初三的同学已经到了倒计时的时间，我们要面对的是中考，对我们爱玩游戏的人来说差不多是金盆洗手了，小编都已是过来人了，不知可否传送些火热秘技，让我们度过这不好玩的"游戏"……

又是一位面临中、高考的读者，虽然也算过来人，但现在回想当时倒计时的日日夜夜都觉得如身临大战。（笑）实际上，人生如果真比作一场游戏的话，中考应该算第一关的BOSS，虽然打到游戏中后期回头不觉得难，但初期经验少、等级低，想顺利打过第一个BOSS也是个不小的挑战，因此，各位玩友也一定要严阵以待。

近来心情格外佳，因为NDS入手了。捧着心爱的掌机，拿着触控笔玩《马里奥64DS》，简直爽呆了，不禁发出感慨——人生得一掌机，足矣！

偶老哥也买了一台PSP，虽然偶是任氏一派的，但对PSP的机能还是佩服得五体投地。

江苏 小K

加上老哥的PSP，小K玩友已经有了两台掌机了，那岂不是要高兴坏了？呵呵，NDS和PSP都是很有特色的掌机，兄弟俩一人一台，以后可就不愁没得玩了。有一个和自己兴趣相投的兄弟真是羡煞旁人啊！

我是一名掌机爱好者，我从新年起就想买一台NDS了，但是我又害怕掌机店老板用二手机冒充新机卖给我，我想邮购但又不知可不可靠。

广东 谭蔚

谭蔚玩友应该可以放心，现在市场上几乎没有翻新的NDS二手机。实在不放心的话就可以在购机时留意下屏幕、卡带插槽、按键等处是否有磨损，如果这些地方都没有问题，那么只要觉得价格合适就可以放心购买了。至于邮购，由于主机本身就是比较贵重的东西，因此还是要慎重。大陆行货iQue DS快出了，等等看，行货最有保障！



希望赠品再大方一些，不知这个建议怎样：以赠品的精美程度来给杂志定价，比如下辑送的是掌机PSP，那么该辑的价格就略为上升一点，1500元！呵呵。

广西 陆河宇

赶紧给久多良木健打个电话，看咱能享受多少的批发价？

要是真能送PSP，就凭这定价，那我估计咱们《掌机王SP》也能上吉尼斯世界纪录了。

那要真送了PSP，谁还有心思看书啊，还不都玩去了？古有买椟还珠之典故，今有买机还书之奇闻，不可，不可……

呵呵，开个小玩笑。虽然我们不能随便更改定价，不过我们会尽量在赠品的创意和质量上下功夫，让每一辑《掌机王SP》都能送出让读者满意的赠品。

在制作游戏攻略的同时最好写出各种心得体会。一些机迷看了各种攻略之后只管一味地冲关，似乎忘记了游戏本身的乐趣就是感受游戏，所以建议能在书中加入小编玩游戏前后的一些感受，使玩家们能真正体会玩游戏的乐趣。

河北 王琪

王琪玩友提出的建议非常中肯。一个优秀的游戏除了过关斩将之外确实还有许多值得反复玩味的东西，如引人入胜的剧情、优美动听的音乐、俊美俏丽的人设等等。我们也会在以后的编辑工作中更加重视对这些内容的发掘。同时各位玩友如果对一个游戏如果有自己独到的见解的话也欢迎把自己的感受写下来寄给我们。我们会让全国的读者共同分享你的感动。

“前线狙击”栏目的游戏介绍内容实在是太吊人胃口！才刚刚认识一款新游戏，就没了下文。感觉不够详细，看起来不够过瘾，我建议即使所介绍的游戏少一点点也不打紧，只要内容再详细一些就好。

广西 周明

我们也是希望能尽量多地将新游戏的情报提供给广大玩友，无奈厂商每次公开的情报也就只有那么一些，YY出来的东西我们也不能拿来误导读者，这也确是巧妇难为无米之炊了……不过，毕竟小编们对新游戏的强烈好奇心和读者们都是一样的，我们以后也会对“前线狙击”内容的选材、准确性、美观程度上继续加大力度，力争给读者们带来更加精彩、严谨的“前线狙击”。

我觉得你们在封底介绍下一辑的掌机太不好，给人感觉好像是你们早就已经设定好了似的，这样是不是会给别人误解《掌机王SP》的资讯不是最新最快的呢？希望你们能够好好考虑下这个问题！还有就是赠品啦，你们都说了要赠送什么，就给人一种不好的感觉！要有点神秘感嘛，毕竟有一小部分的人是看着赠品而来的！赠品方面也要有所加强，来些比较卡哇伊的东东，可爱的什么的！或者比较具备游戏特色的东东都是很不错的！最好是能够有实用性的本子什么的，印上掌机几个字可以顺便做点宣传，不好吗？这个可比光盘就一个人独享好！希望你们能回信！昨天发的不知道你们看了没有！哎，等吧！



▲小树墩玩友给雷伊做的电子贺卡。

小树墩

在每辑《掌机王SP》的后面刊登下辑封面和赠品主要是起到一个宣传的作用。其实封面制作和内容制作并不是同一个概念，书的内容都是我们现赶的，带给玩家的肯定是最新最快的掌机资讯和攻略。关于赠品方面的建议，我们也会认真考虑的，其实《掌机王SP》以前送的很多赠品都很可爱啊，以后我们会继续把这个优点发扬光大，努力做到美观与实用并重。最后，感谢你给我们寄来的电子贺卡，非常温馨。

调查表意见大收集

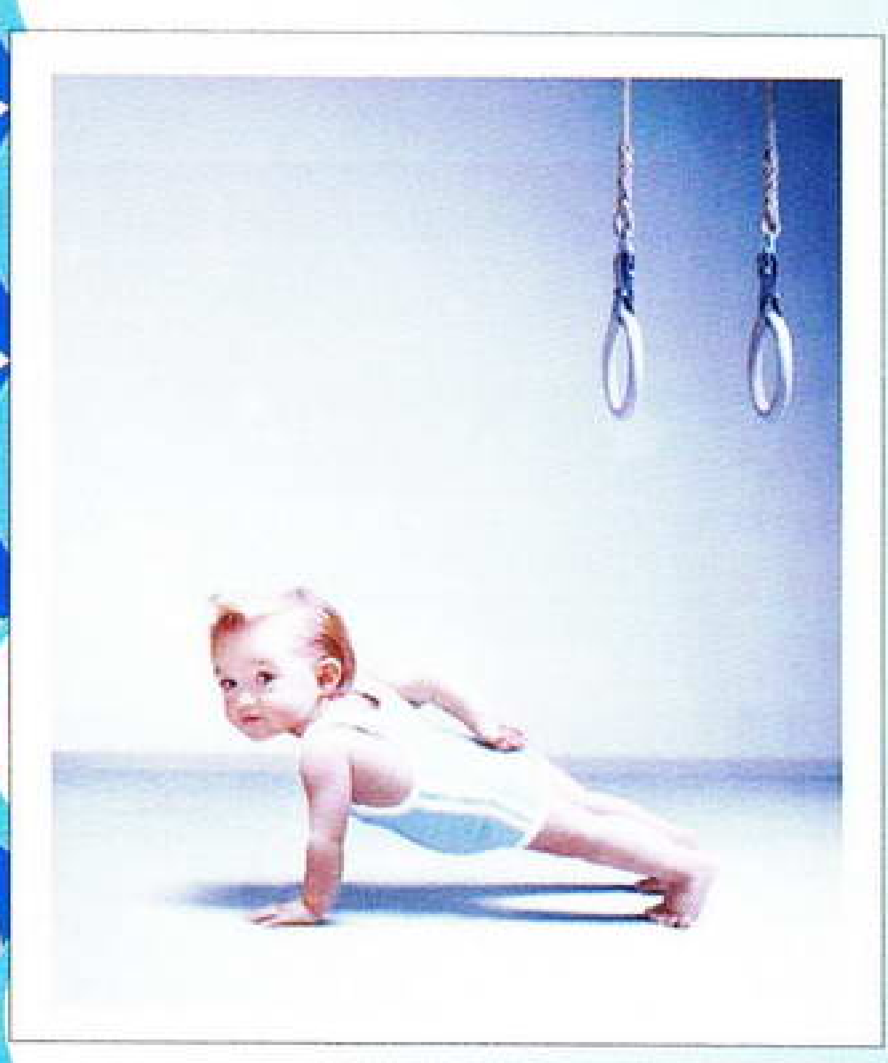
《掌机王 SP》第 15 辑调查表寄回来了！虽然数量庞大的调查表整理起来是个不小的工作，但能得到众玩友真心的意见，再苦再累也是值得。这以后我们还会不定期地送调查表，同时也欢迎各位读者在平时来信中，也及时地提出您的意见、建议以及您最喜欢的栏目和最不喜欢的栏目。

如果说了出来，对写的那个实在是太残忍了，所以我决定不说——佛山的刘雪玲玩友在最不喜欢一栏所填。

刘雪玲 MM 果然是好心哦，其实各位大可放心，既然敢放在调查表上，小编们就已作好了精神准备了，我们需要知道自己的不足和缺点。

将调查表直接暴露在外面很容易泄露读者的隐私，个人不赞成这种方式，希望有所改进——上海李茉对调查表本身的明信片形式的意见。

李茉玩友说得有道理。其实将调查表做成明信片也是为了方便读者，如果读者担心泄露隐私，也可以将明信片装在信封里寄来。



▲再忙也不要忘了锻炼。

《双重记忆》的攻略毕竟只是攻略，不用写那么生动嘛——浙江邵晨玩友评最不喜欢文章如是说。

雷伊看到这，脸上闪过一丝极古怪的苦笑……

每本都应插一篇 GB 或别的什么的怀旧攻略，每本都应介绍些手机、MP3 之类的掌机——来自一名叫做杨帆的玩友的意见

手机的专题应该少一些或没有，虽然手机也算“手掌机”，但本质还是用来通信的，既然手机都能出专题，那么 Gizmondo 是不是更该出专题了——北京杨友就手机游戏专题提出的意见

说来手机游戏的专题也是《掌机王》时就存在的争议性话题了，现在比起当时，就好在不少手机游戏我们都可以玩到。但考虑到各个年龄及不同收入的读者，我们对此类专题还是尽量把握好尺度，而此类专题的推出目的，一来让有条件的玩友了解得更多，二来也让所有读者对便携游戏的发展有个大致的了解。

掌门人SP中读者的话能不能多一些——无锡周锦峰来信建议。

在《掌机王 SP》诞生之前，还没有正式“番号”的马修就收到了读者关于来信内容刊登太多的来信，由于页数限制，马修也只能择其最精者而用之，现在多争取来了两页，马修也尽可能地在来信中保留读者的风格和文字。

继续期待大家的意见和建议

《掌机王》和《掌机王 SP》的成长，离不开各位读者的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足，以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王 SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，请不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　　《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

或发 Email 到 pgking@263.net

《掌机王 SP》征稿启事

向读者征稿以来，小编们收到了不少读者们投来的稿件，发现不少玩友大有潜力，欢迎各位玩家继续踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面及热血最强影像。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发 Email 至 pgking@263.net



▲超级武器杀人王——灭人器。

《掌机王 SP》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：

《掌机王 SP》第5辑、《掌机王 SP》第9辑、《掌机王 SP》第10辑、《掌机王 SP》第11辑、《掌机王 SP》第12辑、《掌机王 SP》第13辑、《掌机王 SP》第14辑、《掌机王 SP》第15辑、《掌机王 SP》第16辑和下一辑的《掌机王 SP》，定价12 元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家把自己所要购买的《掌机王 SP》和数量写清楚，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至 0931-4867606



《掌机王SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明“问题地带”字样哦。本辑在版式上做了些许调整，应该不像以前看起来那么乱了吧。

有个问题请教，PSP版《真·三国无双》的吕布太难打了，给介绍两招好吗？

北京 杨浪

其实打到虎牢关时，大可靠多杀杂兵降敌士气来取胜。如果一定要打倒吕布，那就要保证有高的等级，想要修得高等级，就尽可能地多杀虎牢关前的主将和副将，而杀敌数够400、800时，会有敌将出来追杀，把他杀死，还会得到一个多升一级的宝箱。另外，所带副将尽可能具有攻击++、防御++、体力++这样的能力。到打吕布时，尽可能将他引到我方的主将副将中让大家群殴之，打他也尽可能用□□□△这样的浮空技来连击他。

前几期的《掌机王SP》上介绍了《触摸！卡比》中两种对付最终BOSS第二形态的方法：

1.当BOSS发出不同形态的眼球时，用触控笔点击它；

2.当BOSS瞬移时，用触控笔点击它；

我在玩的时候，又发现了一种扣血多的攻击方法，具体是：

在BOSS最后一次瞬移时，冲BOSS画一条彩虹，让卡比在彩虹上做“体当冲刺”，撞到BOSS时，扣血多多多多多！

levelup论坛 超级天才

LIKY赶忙又打了一遍最终BOSS，经过验证的确可行，不过确切地说，BOSS最后一次瞬移时还是必须先用笔点一下他，这样BOSS会僵住一段时间，此时再用“体当冲刺”便可。在此感谢这位玩家的分享精神。

作为《牧场物语》的忠实FANS，入手NDS后买的第一盘卡就是《牧场物语 精灵驿站》。这次的MMV增加了很多新要素，配合《掌机王SP》的研究，让我更深一层地了解了许多不为人知的要素。但有几点不太明白：

1.攻略上说的第一年秋1日，村长会来询问主角是否有意购买无人岛的事件我没有发生，是否是金钱不够？

2.诅咒农具我在相应层数只挖到1件，之后就再也没挖到了。

3.诅咒装饰品在相应层数挖了很多遍都没挖到，不是说每次进入都会有的吗？

4.我制造了地下室，但每次跑到楼梯口就会死机，请问有什么方法解决？

5.十分希望在《牧场生活》栏目中放上全部料理的制作方法和NDS版女生的爱情事件。

金磊

1.钱不够，或者当天把钱用完了以至于没收到拍卖岛的信件。

2.一件秘银工具对应一件诅咒工具，尽快转全秘银工具就行了。当然，每层挖到诅咒工具的几率不是100%，记得在上一层进行存档。

3.如果确定是秘银锄头去挖的，只能说运气不好了，因为并没有要求全秘银，再者诅咒工具和诅咒道具所在的层不是一个层。

4.这是个BUG，增筑房子三次以后就不会死机了。剩下的你就关注《牧场生活》吧。

两个关于《恶魔城 晓月圆舞曲》的问题。

1.NO.82号是什么怪物？在哪里可以看到？

2.混沌之指如何拿到？

江西 赵王行

看来玩老游戏的玩家还是十分多的啊。从图中可以看到这个怪物叫空鱼。它会在地下水脉出现，但速度很快，有时你看到一道闪光就是了。要先从会时间停止的兔子身上得到停止时间的能力。之后在地下水脉空鱼闪过时用这个能力，就可以攻击它了。



在《马里奥和路易RPG》中，我玩到有收集豆之星碎片的剧情，此时要根据地图标识我拿了四个后在下面的三处地方都没有找到？（地点都是被花围绕的空处）。是不是要顺序拿呀？

kuda

顺序可以打乱，不过挖豆的地点要十分精确。多试几次吧。

小编寄语

LIKY

◆在E3上没有看到老任放出传说中的GBE，却看到老任突然公布的GBM，也算是另一个惊喜了。GBM的确是够迷你的，在经历了PSP和NDS带给我们的巨大震撼后（特指重量和体积），我看到GBM时不禁有一丝感动，小到如此地步才真是“掌”机啊。不过我却对这个GBM又有些“惧怕”——现在对着PSP那4.3英寸的屏幕玩上半个小时都会酸痛不已的眼睛能受得了它那2英寸的屏幕吗？

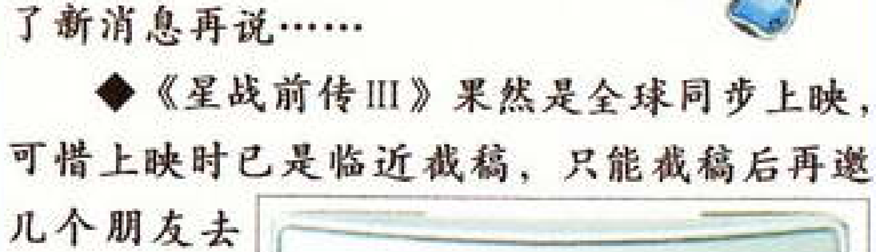
◆天气很好的时候，我常常被蓝天白云吸引，湛蓝的天空加上变幻的白云，那幅景象美不胜收。



马修

◆E3的游戏名单里是有NDS版的《真·三国无双》的，但E3中还是没有任何消息，既然这次又莫名其妙地跳了票，那干脆还是把它从自己的预购游戏名单中暂时抹去吧，等有了新消息再说……

◆《星战前传III》果然是全球同步上映，可惜上映时已是临近截稿，只能截稿后再邀



几个朋友去看了。



◆一位同行慨叹说：“八小时工作、八小时游戏、八小时睡觉”的游戏编辑的理想的“三八”生活规律，让加班中的马修喟叹不已。虽然近来加班是家常便饭，但E3上新公布的大量的NDS版《超级大战争》的资料让本已疲倦的马修兴奋得不得了。

◆GBM真是个神奇的小东西，刚看没什么感觉，但越看越喜欢，越看越觉得小巧可爱！

铭风

◆《掌机王SP》17辑制作完毕后就要回家去参加表姐的婚礼了。一想到能回家就有股莫名的感动啊。

◆要说这马里奥还真能干啊，足球、棒球、跳舞机这3个领域也难不倒他……

◆NGC火纹《苍炎的轨迹》MANIA难度最后一关的敌人中竟然有一堆超强的龙骑士（攻25，防29，武器是勇者之枪）……我想我是不是改打NOMAL比较明智呢？



▲《永恒的玛娜2》，期待啊！

雷伊

◆原定于5月26日发售“《携带互动剧场》系列”居然延期了！难得期待一个游戏还在关键当口上跳票了，这叫我以后还怎么敢去期待游戏啊。

◆最近电视台播放的某国产电视剧中的背景音乐居然“借鉴”了《恐怖惊魂夜2》的标题画面音乐！雷伊在这里要感叹的其实并不是他们的这种行为，而是他们的眼光：制作人真的很博学，连这种对国内来说属于偏门的神作游戏也逃不过他们的眼睛！

◆不知不觉，GC成立已经5周年了！而他们的新单曲竟然是动画版《魔界奇兵（メルヘヴン）》的主题歌！这部动画立刻就升华成神作了啊！



▲每次看AKG作品的封面，都会觉得是一种享受。

交流空间

小编的手里和心中有一个名单，记载着支持《掌机王SP》、支持“交流空间”的玩家的名字。交流空间继续欢迎各位玩家，祝大家玩得更开心，交流得更快乐。

姓名：蒋吉旋　　性别：男
年龄：16岁　　QQ：272671480
爱好：掌机、家用机、篮球
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《恶魔城》
地址：广西全州县第二中学高二（3）班
邮编：541500
想说的话：期待PSP版《生化危机》。

姓名：王坤　　性别：男
星座：射手　　QQ：80331705
电话：138-14450382
地址：江苏省泰州市育才高校服务中心515室
邮编：225300
想说的话：喜欢一切中文的游戏。

姓名：鹏德锋　　昵称：老扁
年龄：14　　电话：(0772) 2535619
拥有的掌机：GBA SP
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《恶魔城》系列。
地址：广西省柳州市胜利小区三村十九栋二单元五楼一号。
邮编：545002
想说的话：祝《掌机王》越办越好。

姓名：荔志伟　　性别：男
年龄：13　　QQ：392560568
拥有的掌机：GBA（透明）
喜欢的游戏：《星之卡比》、《火焰之纹章》、《牧场物语》、《银河战士》、《黄金的太阳》
地址：广州市社会儿童福利院
邮政编码：510520
想说的话：掌机伴我一生，破除游戏谜底永远同心。

姓名：郑章祺　　性别：男
年龄：14岁　　QQ：315508167
拥有掌机：GBA（橙）、GBA（黑），黑的被外星人拿了……
喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、“《鬼武者》系列”、“《恶魔城》系列”、“《牧场物语》”、《龙珠大冒险》……（太多了）
想说的话：QQ上太少，我是个好人，加我吧！再加一句，我很帅啊！

姓名：夏敦辉　　昵称：Soul Hunter
年龄：20　　QQ：49662171
Email：jylight@msn.com/qq.com
电话：(025) 83341848
手机：13585051433
拥有掌机：GBA、PSP
地址：江苏省南京市中山北路307号 28队
邮编：210003
想说的话：选择掌机其实是我的无奈，但尝试之后却也别有一番滋味。希望贵刊能多登一些PSP的使用保养技巧以及周边的情况。对于PSP与NDS的感觉：各有各的乐趣，PSP更显时尚，而NDS又别有新意。但NDS无法软件升级使我咬牙选择了PSP。

姓名：伍桂英　　性别：男
年龄：15　　QQ：305016521
Email：lanfengling1212@sina.com
地址：广西北海市第八中学初二（9）班
邮编：536000
想说的话：你是哈密我是瓜，你是油漆我是刷，你不来信我自杀！

姓名：张梓杰　　电话：(0768) 6876037
最喜爱的游戏：“《恶魔城》系列”、“《洛克人》系列”
地址：广东省潮州市枫溪区外马路崇礼中学306班
邮编：521031
想说的话：《恶魔城》和《洛克人》的FANS们快来与我研究其秘密吧！来信必复。

姓名：李芮欣　　昵称：金属森林
性别：男　　年龄：18
QQ：284242768
手记：130-88996044（24小时开机）
拥有的掌机：银白SP
喜爱的游戏：高难度ACT、、经典RPG
想说的话：……没想好，来电来Q再说吧。

姓名：吴岸全　　性别：男
年龄：17
现有掌机：GBA（跟我两年了）、GBA SP（今年认了主人）
喜欢的游戏：通吃（呵呵）
地址：广东省潮州市绿榕路万绿花园26幢501号

邮编：521000

想说的话：大力发展中国游戏事业，好让玩家们玩到纯正的中文游戏。

姓名：严雪峰　　昵称：conan

年龄：18　　性别：男

QQ：356727963

拥有掌机：GBC、GBA、NDS

喜爱的游戏："《恶魔城》系列"、"《牧场物语》系列"、"《口袋妖怪》系列"以及所有的 ACT、ARPG 系列。

通信地址：新疆师范大学附属中学高二（7）班

邮编：830054

想说的话：我们的生活因游戏而精彩，你我因游戏而相识。

姓名：黄晨　　性别：男

年龄：17　　QQ：449022008

电话：51870757

住址：北京市西城区二七剧场路东里铁道部第二住宅区北区新 21 号楼 1505 室。

喜欢的游戏："《风来的西林》系列"、"《洛克人》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《塞尔达传说》系列"等。

想说的话：以玩会友！"风来人"都与我联系呀！

姓名：陈诗雨　　性别：男

年龄：14　　手记：138—17616528（只发短信）

拥有的掌机：PSP

喜欢的游戏：《真·三国无双》、《山脊赛车》、《炼狱》等

地址：上海市沧源路 770 弄 50 号甲 501 室

邮编：200240

想说的话：喜欢《真·三国无双》、喜欢玩 PSP 的玩家一定要找我哦！

姓名：任延来　　性别：男

年龄：19　　QQ：176814496

拥有的掌机：GBA SP

住址：辽宁省本溪市

想说的话：希望能成为汉化队伍中的一员，有达人收我为徒，我一定是好徒弟的。

姓名：唐思明　　昵称：幻影

性别：男　　年龄：20

QQ：38206182

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏："《马里奥》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《实况足球》系列"、格斗游戏等。

地址：湖南省长沙市湖南涉外经济学院 485 号信箱

邮编：410205

想说的话：My Best Love——《掌机王》，惟一的选择。望与广大玩家交流。

姓名：林振鼎　　昵称：肥顶

年龄：15　　姓别：男

QQ：234702057　　电话：137—50058194

拥有掌机：GBA（蓝）（银）、GBASP（黑）（白）、NDS 或 PSP（中了就有）

最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《网球王子》系列"、"《机战》系列"。

地址：广东省珠海市吉大区莲花山 29 栋 2 单元 502

邮编：519000

想说的话：热爱打机和漫画。

姓名：张星　　性别：男

年龄：17　　昵称：贝克汉脚

宿舍电话：（0311）8633175（晚 9 点 10 分后打）

拥有的掌机：GB（卖了 50 元）、GBASP（天蓝）

拥有的游戏：《FFTA》、《FF Ⅰ·Ⅱ》、"《黄金太阳》系列"、"《恶魔城》系列"、《牧场物语》、《沉默的遗迹》……

地址：河北省石家庄市铁路运输学校（东校区）内机 0405 班

邮编：050021

想说的话：有游戏就没有世界末日。

姓名：雷晓晖　　昵称：随机

年龄：16　　性别：男

QQ：174571940

现有掌机：GB（浸水）、GBC（被迫送人）、GBA（透明）

喜欢的游戏：漫画类，音乐类，其他游戏也不介意

地址：韶关市西河新华北路新华有限公司

邮编：512026

想说的话：GBA 常年在妈锁着的抽屉里，NDS、PSP＝T_T

姓名：邢珲　　性别：男

昵称：K 歌之王　　年龄：20

QQ：164885219

拥有的掌机：GB（曾经有过）、GBA SP（蓝色）

最喜欢的游戏："《生化危机》系列"、"《逆转裁判》"系列、"《机器人大战》系列"

地址：天津市王顶堤凤园北里 8 号楼 4 门 602

邮编：300191

最想说的话：希望所有的游戏爱好者、玩家都来买《掌机王 SP》。

姓名：张楠　　昵称：胖猴

性别：男　　年龄：24

电话：（0354）3527359（宿舍）

拥有的掌机：GB（灰）、GBC（透明）、GBA（橙）、GBA SP（粉）

喜欢的游戏：所有，特别钟情 RPG 类型

地址：山西农业大学 92 号信箱

邮编：030801

想说的话：不会娱乐的人就不会学习，不会游戏的人就不会工作（个人观点）。

中奖者的反馈

《掌机王SP》第15辑以调查表形式抽奖，并增加了300份中奖名单。掌门人SP欢迎各位中奖者寄来您的资料，让所有玩家共同分享您的喜悦和快乐。

姓名：李俊虹　年龄：20　性别：男

奖品：小神游SP　中奖辑数：第10辑

地址：云南丽江云大旅院04届日语系2班

邮编：674100

电话：(0888) 5135553　QQ：435475637

Email：www.lijunhong0401@yahoo.com.cn

拥有掌机：SP

喜欢的游戏："《机战》系列"、"《牧场物语》系列"等益智类游戏

想说的话：掌机娱乐是种无所不在的快乐。

中奖感言：很意外，但不会太疯狂。

姓名：田冲　年龄：21　性别：男

奖品：NDS　中奖辑数：第9辑

地址：黑龙江省哈尔滨市道里区通江街153号2-3-3

邮编：150018

电话：139-45697506 QQ：10004918

Email：louismouse@vip.sina.com

拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP

喜欢的游戏:《最终幻想》、《王国之心》、《逆转裁判》、《马里奥和路易RPG》

想说的话：本人是一个热爱游戏、并把游戏当作生活一部分的人！

中奖感言：从未想过，但一直在想着被抽中，如今终于成真！LUCKY！不过说句心里话，无论中奖与否，《掌机王》都是我生活中的必需品！

姓名：马亮华　年龄：22　性别：男

奖品：NDS　中奖辑数：第12辑

地址：上海市松江区九亭镇兴联中心村131号

邮编：201615　QQ：298291147

拥有掌机：GBA SP（卖了）、PSP（使用中）、NDS

喜欢的游戏："《机战》系列"、《龙珠大冒险》、《恶魔城》

想说的话：珍惜玩游戏时的每一分每一秒

中奖感言：真的是世界上最幸福的人了，感动中……

姓名：卢宇寰　年龄：16　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑

地址：广东省曲江区曲江中学高一(1)班

邮编：512100

电话：(0751) 6862192

QQ：249908213

Email：touqiubi@126.com

拥有掌机：SP（无言中）、NDS或PSP（再中一次吧，热血期待！）

喜欢的游戏："《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《机战》系列"、"《火纹》系列"等

想说的话：宁做文盲不做机盲，游戏不可没有，广交天下机友，愿大家在这个展现自我的平台上做得更好！

中奖感言：游戏与学习共同打造着这个瞬息万变的世界，学习无疑是主旋律，然而游戏万万不能没有，也因为它，我们的生活才会闪光。感谢《掌机王》，给我们带来最IN的亮光！

姓名：谭钧峰　年龄：18　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑

地址：辽宁省锦州市凌河区市场里69-62号

邮编：121000

电话：(0416) 3128872　QQ：478865682

拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA（以上已成历史）、GBA SP（现存）

喜欢的游戏：、《口袋妖怪》、《洛克人》、《黄金太阳》

想说的话：可以不吃、不喝，但是不能没有游戏。

中奖感言："噫！好！我中啦……"疯跑ing

姓名：康宇平　年龄：18　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑

地址：因为高考了，先不公开。

拥有掌机：玩过GB、GBC、GBA，但自己一个也没有，因为没钱买……

喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《马里奥》系列"、"《洛克人》系列"

想说的话：我也想成为《掌机王》的小编啊……

中奖感言：说实话，能从那么多人中抽中，真的是十分激动啊，但由于没有任何掌机……

姓名：李宜航　年龄：15　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑

地址：云南省昆明市环南新村二栋二单元35号

邮编：650011

电话：135-77189871

Email：HJDS@sina.com

拥有掌机：GB、GBC，过两天借个GBA SP来玩。

喜欢的游戏：所有游戏都是王道！

想说的话：临表涕零，不知所言。

中奖感言：真是无法形容啊！我只想大声说："我爱你，《掌机王》！我要NDS！"

大奖PSP 名花有主！

《掌机王SP》第15辑大奖揭晓 358名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP 掌机

宋波　　上海市

二等奖2名：任天堂双屏掌机 NDS

陕西省西安市　许鹏飞　　贵州省遵义市　张源

三等奖5名：大陆行货版小神游 SP

河南省郑州市	王亚各	湖北省武汉市	阮洋		
广东省东莞市	麦健丰	内蒙古呼和浩特市	郭超	新疆石河子市	陶源松

四等奖50名：SMS2 月光宝盒 4M 记忆棒

北京市	田俊渐	海宁市	顾正旸	成都市	王裕夫	杭州市	孙庆鹉	钦州市	邹财麟		
永康市	周勇	常熟市	宋建梅	广州市	荔志伟	上海市	刘盛乐	襄樊市	李健		
南宁市	陆博杰	株洲市	郑带力	广汉市	李建龙	苏州市	徐星	湛江市	黄俊廷		
福州市	周店	抚顺市	郑进华	桂林市	徐永祺	天津市	张从森	韶关市	陈晖		
上海市	雷坚伟	贺州市	谢明思	南宁市	杨鲁杰	阳江市	雷腾凯	龙岩市	何成龙	三明市	卢文静
江门市	谭耀威	深圳市	薛原	呼和浩特市	刘 鸣	三河市	王韬	太原市	李硕	烟台市	陈进
增城市	梁银湘	连州市	曾嘉晖	上海市	王凌峰	桂平市	刘伟明	蒙山县	曹荣平	深圳市	李嘉阳
岑溪市	叶北文	广州市	刘聪	昆明市	樊恒江	珠海市	吴伟胜	张家口市	赵晓博	佛山市	郭仲朗
上海市	戴以文	舟山市	林晖	北京市	蔺涛	阜阳市	王昊	百色市	农杰逊	合肥市	魏然

五等奖100名：游戏主题 T 恤衫

汕头市	姚俊旭	湖州市	王宸宇	建德市	章鸿渊	济宁市	李正宇	启东市	龚卢杰	瓦房店市	姜晓宇	自贡市	陈罗		
上海市	王英斌	无锡市	陆晨	北海市	卢继辉	潍坊市	曹腾飞	镇江市	单佳琦	大庆市	李畅	云南大学	和晓华		
温州市	庄园	长乐市	陈南	营口市	焦明君	葫芦岛市	李鹏宇	海口市	许聪聪	乐山市	殷广龙	十堰市	张巨		
邯郸市	耿少阳	广州市	李世杰	舟山市	余思杰	朝阳市	田川	天津市	崔炜	泰州市	邹游	沈阳市	杨翔		
柳州市	黄昊	长春市	郭聪	宁晋市	雷民隆	银川市	贾天驰	瑞安市	陈永慧	关岭县	张鑫	南安市	陈建南	杭州市	孙劲涛
济南市	石楠	汶川市	沈里	宿迁市	杨帆	包头市	李元	南昌市	欧阳百兰	大连市	苏维滨	九台市	邹一同	重庆市	周庭逸
成都市	曾琪	苍梧县	陈俊彧	嘉兴市	徐敏群	咸宁市	冯源	安顺市	杨帆	襄樊市	邹大雪	绥化市	房红旭	自贡市	许 帆
上海市	石伟	上海市	胡建刚	淮安市	张瀚	珠海市	林彬	玉林市	梁嘉良	临海市	谢乔	厦门市	汪佳翔	汕头市	陈少龙
蚌埠市	刘岩	北京市	谢孟杰	邯郸市	宋旭鹏	盘锦市	刘聪	普兰店市	姜楠	盘锦市	刘泽	大庆市	贾云庆	晋江市	张冬鹏
长沙市	文旭	厦门市	谢俊	鞍山市	江大勇	乐清市	侯尊雨	余姚市	徐梁	鞍山市	王奋由	廊坊市	贾若飞	厦门市	陈志刚
咸阳市	许晶	瓦房店市	邹德文	海宁市	陈宇	扬州市	朱枫	廊坊市	刘天雄	大邑县	杨正武	桐城市	江俊	荆州市	王佳
乌鲁木齐市	宫宸宇	南昌市	黄聪	九江市	徐执中	晋江市	吴煌培	荆门市	张磊	张家港市	陈晓东	邢台市	杨文龙	南宁市	李成
南京市	陈磊	绵阳市	刘旭峰	泉州市	陈荣达	贺州市	吴洪祥	巢湖市	章浩天	濮阳市	孙飚	台州市	赵县江	重庆市	黄超

纪念奖200名：精美《FF》主题挂机链

佛山市	林浩阳	舟山市	冯九一	南京市	钱洋	北京市	王少雨	海宁市	孙笔飞	西安市	王超强		
德阳市	田东林	广州市	黎庭王	重庆市	周书行	上海市	余大裕	上海市	陈啸天	上海市	孙乙乙		
乌鲁木齐市	黄一婕	贵阳市	何俊文	哈尔滨市	毕垂轮	北京市	蒋娜	上海市	谢宜欣	银川市	马文超		
上海市	张玄	柳州市	李程	梧州市	覃希文	秦皇岛市	杨健	苏州市	马千里	上海市	寿延慧	北京市	耿拓
佛山市	汤嘉琪	青岛市	李成耀	长春市	刘江巍	任丘市	王帅	北京市	陈雪	上海市	王世军	北京市	杨天翔
温州市	郑萧鸣	武汉市	周国璇	建水县	张春旭	上海市	程乾坤	乌鲁木齐市	郭明	银川市	张磊	哈尔滨市	姚明
北京市	麻宾	长春市	宫辰	枣庄市	马瑞文	大连市	牟阳	北京市	康文博	曲靖市	李杰	贵阳市	周传兴
上海市	冯硕	西安市	张思远	郴州市	牛俊	南昌市	杨书国	北京市	盛国君	泉州市	赖颖豪	上海市	孙冰洁
广州市	蒋梓豪	北京市	赵昱	上海市	沈俊	上海市	邢乐萌	上饶市	汪剑雄	厦门市	曾文欣	北京市	张说
贵阳市	吴涵钊	苏州市	李亚	沈阳市	范天龙	北京市	张虎	苏州市	陈天任	上海市	戴明杰	北京市	雷拓
北京市	谭硕	广州市	王炜晟	增城市	汤宝财	海口市	吴多亮	重庆市	邓晓薇	乌鲁木齐市	孙伟	北京市	于金力
苏州市	顾铮	上海市	潘洁	南昌市	傅煜	南通市	高智睿	彭州市	罗浩	北京市	胡景元	芜湖市	陶健生
开封市	马超	桂林市	秦云斌	太原市	宿营	大连市	王涛	杭州市	徐继祖	广州市	徐美颖	西安市	李彬
陕西杨凌	杨明	天津市	傅雪鹏	湛江市	钟其海	成都市	程晓琨	上海市	陈礼欣	北京市	王华	唐山市	张岳
昆山市	潘辉	重庆市	熊熙	湘潭市	江洋	广州市	刘俊东	深圳市	马丹彬	天津市	刘晓菲	无锡市	唐鹏程
北京市	付可佳	昆明市	高瑞航	南宁市	沈喆	成都市	王泽	百色市	黄楠	南京市	王云泽	上海市	陆亚琛
乌兰察布市	吉日格勒赛音	南通市	朱惟	惠州市	钟志文	上海市	陈波	怀化市	沈立	沈阳市	王诗木	柳州市	吴文彬
无锡市	江晓	合肥市	郭皓	大连市	沈伊琳	海宁市	张天一	湖州市	单晓强	哈尔滨市	孙祎	上海市	沈佳豪
长春市	吴铮	溧阳市	吕飞	阜阳市	宁泽	武汉市	刘宇	崇州市	宁巍	台州市	夏杰	长春市	陈冠豪
哈尔滨市	孔亮	韶关市	覃华勇	上海市	张卿驰	上海市	张爱锋	南宁市	黄华	张家港市	杨昆	北京市	张北南
大连市	金硕	张家港市	张超	北京市	王松涛	深圳市	陈文杰	开平市	黄景鸿	上海市	陈晓	吴川市	曾晓红
天津市	张子禾	福州市	江巍	上海市	徐俊	柳州市	梁良	宝鸡市	黄靖	锦州市	陶治	北京市	葛立
韶关市	关智超	重庆市	杨飞	大同市	贺金龙	韶关市	张建国	张家港市	钱文龙	上海市	邱晨辰	呼和浩特市	周文阳
济南市	张帅	西安市	梁丁	犍为县	张豪	南平市	杨峰	深圳市	钱英豪	大连市	郑成龙	上海市	王韵
三明市	潘玮峰	北京市	张一格	扬州市	周游	乌鲁木齐市	张杰	青岛市	刘鑫	江门市	谭佩琳	中山市	罗新晖
北京市	蒋子龙	漳州市	林光亮	天津市	王梓正	杭州市	王云	贵阳市	王上吉	北京市	曾凡益	乌鲁木齐市	谢承江
武汉市	吉真汉	都江堰市	李喆	长春市	罗洛	无锡市	王佳溢	南京市	何炜	大连市	刘中林	佳木斯市	杨佳镒
湘潭市	左夏峰	唐山市	许友林	大连市	刘诗超	北京市	陈鑫	厦门市	谢天鹏	上海市	李媛	温州市	高新超
北京市	王树龙	徐州市	王龙	昭通市	铁毅	青岛市	张凯	上海市	黄嘉君	扬州市	曹智琦	呼和浩特市	高桐

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

“革命”与“进化”

——从新主机看任天堂新战略

文 ChinaGba KZAR
编 LIKY

刚刚结束的E3展上，任天堂连续公布了新的家用主机Revolution和新的掌机Gameboy Micro，即使很多具体性能还不明确，我们还是可以从中窥得任天堂这家百年老铺主机战略的新变化。

革命Revolution



与之前网上流传出来的种种假想图不同，“革命”的造型小巧而时尚，颜色偏重成熟，与任天堂以前家用主机的玩具风格迥异。从性能上看，基本确定CPU是来自IBM，而图形芯片处理为ATI出品，真正令人关注的却不是这些，一些来自任天堂发布的消息颇令人回味：

1.革命将向下兼容FC、SFC、N64和NGC的软件，预计以免费下载的形式提供。这个功能明显地吸取了GBA成功的经验，在主机刚发售的软件空白期，向下兼容能够让主机拥有惊人的软件阵容，获得起跑阶段的优势。

2.支援两种格式，一种是自建的媒体，能够运行12cm的光盘和8cm的NGC光盘，另一种是支援DVD的播放。虽然有NGC的8cmDVD光盘的先例，但应该说这是任天堂第一次采用主流媒体作为游戏载体，与标准接轨的好处显而易见，而支持DVD播放显露了任天堂扩大新主机受众面的决心。

3.两个USB端口并且内建Wi-Fi，兼容SD卡。加强主机的扩展能力，USB接口可谓创造了无限可能，SD卡的支持面广，这些使“革命”与数码设备的联动让人关注。而Wi-Fi则承载了任天堂的野心所在：无线与网络。数个支持Wi-Fi的游戏正在开发，包括《FFCC》与本社的《MARIO》，经过NGC的试探后，任天堂对于网络正变得越来越激进。

4.（*未确定消息）根据一则网络上流传的消息，“革命”的控制器可能有惊天动地的变化，触摸技术会成为“革命”控制器的关键词，而利用NDS作为触摸控制器看起来也是顺理成章的事情了。头戴式的显示器则让人想起了VB，那个充满创意的败者，不同的是现在头戴式屏幕的技术已经十分成熟，且看任天堂如何用好这把双刃剑了……这是否也是任天堂对横井军平这位爱恨交加的昔日老臣的一种承认呢？

与索尼，微软以宣传性能、不断公布新画面为主不同，这次E3任天堂可谓突然发力并且志在必得，公布的种种资料均出乎人们意料，除了触摸控制器在E3以前已经初露端倪外，其他特性都让人眼前一亮，这与任天堂一贯稳重的家用主机战略有很大区别，这种行为我们称为“革自己的命”。岩田聪上任后，任天堂显得越来越有活力，任天堂“只做游戏机”的理念在慢慢改变，“革命”正是这一趋势的体现，“革命”也许不只代表了主机的名字，更承载了任天堂的决心与野心。决心自然是“革自己的命”，而野心则是“革游戏的命”。以岩田聪、宫本茂为代表的任天堂高层曾不只一次提到现在的游戏界正在向高主机性能、高画面质量这个死胡同发展，联系到NDS的双屏、触摸屏，“革命”的很多特性都暗示着任天堂想要引导家用主机向更广阔的空间发展。副总裁雷吉在发布会上不断强调着任天堂一直在改变游戏，“革命”同样也是以这个“改变”为目标的。“革命”

的种种特性肯定会迫使对手以相应的策略应对，其影响力不可小视，而索尼，微软也不是省油的灯，也许家用机可以因此跳出10年来以性能提高为主的桎梏，究竟“革命”的结果如何，且让我们拭目以待……

进化 Evolution

相对于“革命”的大张旗鼓，作为GB家族正统后续机种的Gameboy Evolution“进化”没有一点露面的迹象，这也是大多数人预料之中的。NDS刚在2004年末发售，现在公布“进化”会让许多消费者持币观望，固然可以起到牵制PSP的作用，但不可避免的也会波及NDS的销量，同时，高速推出新掌机还会降低消费者对任天堂掌机的信心。

虽然没有“进化”的消息，但是任天堂在没有征兆的情况下突然公布的GBM不啻为一件秘密武器。GBM，全称GameBoy Micro，并非“新”掌机，而是同GBA SP一样，是GBA



产品线的延续。GBM的基本性能和GBASP相同，可以玩所有的GBA卡带，2.0寸背光屏幕，隐藏在这些平凡的性能指标背后的是GBM真正令人感兴趣之所在。

Micro，翻译成中文就是“微”，任天堂没有使用同样表示小的“mini”，可见对GBM的尺寸信心十足，事实也是如此。GBM的尺寸为横（侧）10.1厘米×纵5厘米×厚1.72厘米（非折叠，与GBA相同是平板机），直观一点可以表达为一张GBA卡带扩大为原来的1.5倍，据试玩过的的人的感受，GBM抓在手里的感觉类似任天堂红白机FC的手柄，但触摸感更接近于手机。瘦身到如此地步，取名Micro名符其实。充满金属感的铝制外壳，与超“微”的主机外型相得益彰，摆脱了“玩具”的概念，成熟、高级的感觉在观者心目中油然而生。时尚——这个词语也许将成为与GBM联系得最紧密的词语，诚然，GBA SP已在这方面做得很出色，然而GBM更接近这个词的精髓。为了更好诠释GBM的时尚，任天堂一口气公布了21种可换的彩壳，其意义不言而喻：GBM不再定位于游戏机，而成为了时尚的数码设备。

很明显，GBM主要面向的并非传统的掌机玩家，是喜爱时尚的年轻人。任天堂推出GBM，不仅是要延续GBA的生命力，还希望利用GBM提高本社在时尚消费者中的知名度，为接下来的“革命”甚至“进化”打好基础。一旦GBM在时尚数码产品这个市场中站稳了脚跟，任天堂的其他产品也将受到关注，无形中扩大了“革命”与“进化”的消费者层面。这是GBM产生的第一个原因。

在E3前就一直有传闻任天堂正在秘密开发内置播放器、带有无线连接的GBA SP2，综合种种资料表明，GBM就是传说中的GBA SP2。时尚、小巧的外型，加上内置播放器和无线连接（编注：该情报目前并未确认），GBM的矛头直指索尼的PSP。PSP的音乐、影象播放功能是促使很多消费者购买的重要原因，同样内置了播放器的GBM瘦身后画面精细度提高显著，除了屏幕大小这个先天不足外，已经在媒体播放这方面拥有与PSP一掰手腕的实力。另一方面，小巧、省电直指PSP的痛处，可见任天堂对PSP这个对手做的研究不可谓不充分，但GBM屏幕的缺陷使这次狙击的前景变数多多，这一切要等GBM推出后播放器的实际表现才能有定论。

尽管有备而来，但屏幕和机能两大不足使GBM注定只是但是牵制者的角色，真正要与PSP抗衡的仍是犹抱琵琶半遮面的“进化”，任天堂推出GBM的另一主要原因也呼之欲出：保持GB系列在消费者中的认知度，为GBE发售铺路。由于“异质主机”NDS的存在，GBA的软件发售阵容在NDS发售后发生了急剧萎缩，这在以前任何一次主机交接期都没有发生过。软件断档后，GB系列在消费者中的认知度将迅速下降，势必会影响“进化”的销量。NDS终究只是“异质主机”，“进化”才是GB系列的正统接班人，任天堂为了避免自家人断自家人的路，祭出GBM充当缓冲器，延续GB系列的影响力直到“进化”发售。

透过现象看本质，GBM的产生还有更深层次的原因：为“进化”投石问路。2003年情人节发售的GBA SP，其时尚的折叠外型大获成功，后来发售的NDS吸取了GBA SP的优点，

带有金属感的折叠外型让人刮目相看，GBASP起的市场探测作用功不可没。可以预见的是，一旦GBM获得好评，“进化”必定会采用很多GBM的长处，如时尚的外型，内置播放功能，可自定义外壳等，这正是任天堂的用意之所在。

不难看出，虽然刚刚发售，但GBM已成为任天堂掌机战略的重要棋子。对外，目前掌机领域主要的对手就是PSP。对于这个对手，任天堂不敢怠慢，连发两台掌机NDS和GBM前堵后追，前者通过“异质”，以双屏加触摸等特性博出位，在游戏方面对抗PSP，后者的关键词是“时尚”，在影音播放功能这一块与PSP抢夺市场。任天堂在尽力为“进化”争取时间，使之能够以更完美的形态出现。对内，“进化”的大体规划应该已经完成，剩下的是硬件规格的微调，外型方面要看GBM的市场反响如何。任天堂的如意算盘是后发制人，待时机成熟后以雷霆万钧之势轰杀一切对手。尽管只能臆测，但从“进化”这个名字可以推断出任天堂对“进化”高性能的追求。GB系列一直以高游戏性和丰富的软件阵容压制高性能的对手，老谋深算的Sony使GB系列的优势不复存在，任天堂的策略随之而改变，也许“进化”将让GB系列第一次以最高性能掌机的姿态出现在掌机市场上。在与性能同样重要的“价格”这一战场上，任天堂深知技术越进步主机的制造成本越低这个道理，争取到更多的时间，会让软硬件的价格对对手产生更大的压力。

且让我们无责任预测一下“进化”的主要特点：大幅提高的主机运算及CPU处理能力，游戏载体会采用高容量卡带或光存储介质，显示方式仍是GB系列经典的单屏，以及更时尚的外性、更多的多媒体功能，发售时价格应该在150～200美元之间。这些猜测有多少会实现，要等任天堂自己来回答了……

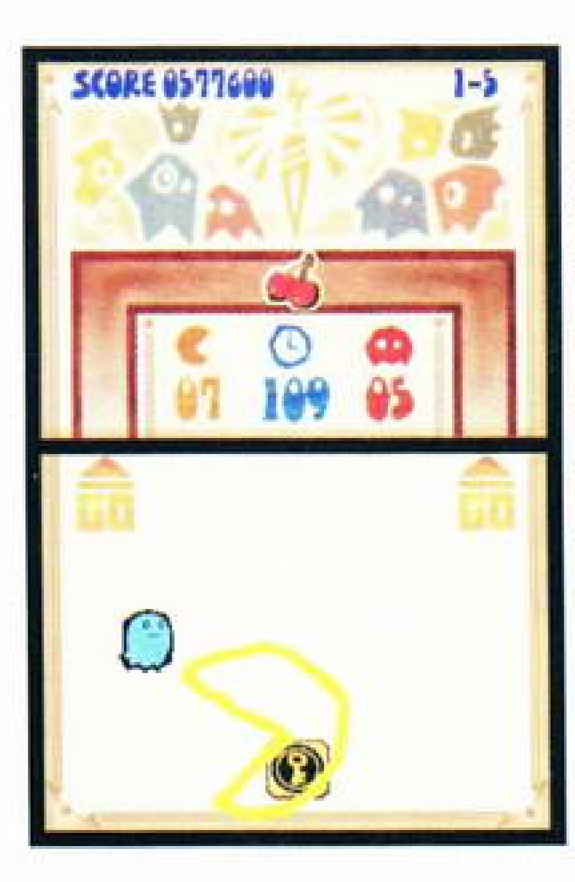
新战略

Revolution和Evolution，只相差一个字母，其含义的差别远非一个字母能表达。革命是质变，进化是量变，从而任天堂主机战略可以这样得到归纳：家用机求新求变，以差异性开拓一片新的天空；掌机以性能取胜，将蛋糕做得更大。经历了领导人更替的任天堂的战略变得越来越灵活，对对手及自身的分析比起以前更显透彻，尽管成功与否还要待时间来证明，但笔者还是希望任天堂能一路走好。

本文仅为笔者在E3展分析任天堂新主机情报后的一家之言，错误之处难免，欢迎有自己见解的朋友来www.cngba.com来给我指正并参与讨论。

NDS游戏之我见

文 NW旅团 ssdy
编 LIKY



NDS发售至今也发售了不少游戏，其中好玩的游戏也不少，像《瓦里奥制造 摸摸乐》、《为你而死》、《大合奏》、《异色代码》……更是有像《直感一笔画》、《陨石大战》、《触摸！卡比》、《一笔吃豆》等许多极具创意的游戏。但是很多NDS玩家还是觉得没有游戏可以玩。在我周围就有很多人买了机子却不知道该玩什么而使NDS闲置，当然首先是因为正版价格的原因，大家在选卡的时候会很慎重，而且买的游戏也不多。不过也正是从这一点我们不难看出，NDS上能吸引大家的游戏还是不够多。虽然你可以列举出一长串好游戏的名单，但是细细想来NDS上的游戏类型还是过于单一。

可以说，目前NDS上几乎是清一色的小游戏和益智游戏，不外乎再来几个ACT和AVG。而RPG和SLG就是加起来一只手就能数过来。《瓦里奥制造 摸摸乐》、《为你而死》这两个利用到NDS几乎所有机能的游戏可以说是NDS首发软件中的重头，从这两个游戏中大家可以充分体会到NDS所提倡的全新游戏方式和乐趣。画、拖、擦、转、划、点、吹，一定会让你玩得不亦乐乎，记得刚买NDS那天，我在在食堂里对着NDS吹气引来了众多异样的目光。NDS的机能的确适合做出玩法各异的小游戏，只要加入一点创意就可以制作出全新的小游戏，而这种乐趣是其他机种无法办到的。可是在AVG

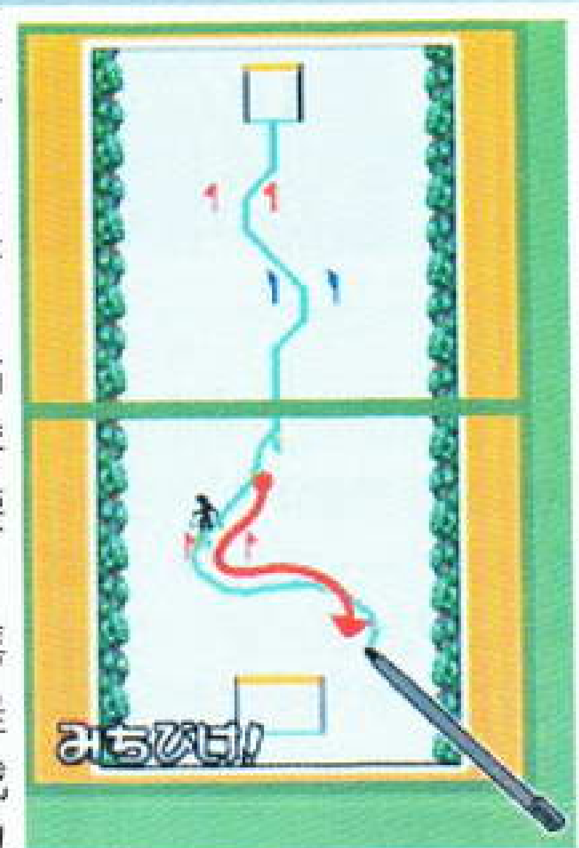
游戏中，触摸屏大多数情况下却只不过代替了电脑AVG中鼠标的功能，而其他类型的游戏中触摸屏同样只是扮演着鼠标这个角色，而一定要用到触摸屏的地方少之又少。

NDS现在感觉很像NGC，主要还是靠任天堂自家的游戏，而不像GBA拥有众多的第三方游戏。虽然任天堂的游戏依然是游戏性十足，但是这样玩家的选择余地就十分有限。然而我认为造成这一现象的原因不是第三方厂商不支持，也不是由于PSP的竞争，而恰恰是触摸屏以及任天堂提倡的新型游戏方式所造成的。用触摸屏游戏对大家来说毕竟还是比较陌生的一件事，而如何能做出一款充分利用NDS机能而又好玩有趣的游戏对所有游戏开发人员都是一个挑战。这要求突破传统的游戏形式和游戏制作方式，要抛开以前制作游戏的各种模式、框架，产生一套全新的游戏理念。这要求制作人要有对游戏的独特的理解和天马行空的想象力。

我们不难看出很多游戏中触摸屏只是为了用而用，而不是因为必须用而用，《蛋兽英雄》中触摸引发必杀的设定完全可以用菜单来代替，而这样对游戏也没有太大影响。《超级马里奥64DS》中用触摸屏来控制角色的方式不知道会有几个人愿意用。而《恶魔城》公布的用触控笔划除冰壁以及画魔法阵，怎么看都显得有些鸡肋。触摸屏反而成了给NDS开发游戏的一个障碍，“既然是NDS的游戏就一定要用触摸屏”这也许就是大多数人的看法，如若不然就失去了其在NDS平台的意义。所以我们就看到了很多生硬地把触摸和游戏结合在一起的作品，而更多游戏也由于找不到和触摸的完美结合点而迟迟无法登场。

在灵感还没有到来之前，大家只能一边探索怎样制作一款NDS游戏，一边等待能有一款能够用来借鉴学习游戏。而这个任务就理所应当地落在任天堂身上，除了《瓦里奥制造 摸摸乐》、《直感一笔画》、《电子浮游生物》以及即将发售的《东北大学》等全新概念的小游戏，在其他游戏类型上任天堂也在不断进行这各种尝试。

《口袋妖怪 冲刺》可以说是一个很好的实验作品，虽然只是一款小品级的竞速游戏，但游戏时的紧张感和投入感绝对不输于任何一款竞速游戏，更主要的是它展示给我们一种新颖的游戏方式。虽然大家都认为《为你而死》是超级屏幕杀手，但实际上《口袋妖怪 冲刺》才是真正的屏幕杀手，如果把这个游戏好好通一遍，那么你的原装保护膜也该下岗了。什么？你没有贴膜？那么这个游戏劝你还是不要玩的好。



让我们欣喜的是任天堂总是能用自己对游戏的理解给游戏以最好的诠释。从《触摸！卡比》、《CATCH！TOUCH！耀西！》这两个游戏中任天堂又一次告诉我们什么才是触摸式的ACT。角色的移动、攻击完全用触控笔操作，只要用笔在屏幕上点点画画就能让角色做出丰富的动作，《CATCH！ TOUCH！ 耀西！》中还有麦克风的运用。更让我们欣喜的则是在第三方软件中我们看到了《一笔吃豆》这样的游戏，第三方也同样在寻求游戏制作思路上的突破。其大胆独特的创意让游戏有了颠覆性的变化，角色、道具都是由玩家亲自画出，这样的游戏方式在以前是不可想象的。这些才ACT游戏的亚终极形态。（终极形态应该是直接由玩家用身体控制。-_-b）NDS确实带给我们很多以前根本没有想过的游戏方式，而触动的操作方式也更直观、更有带入感，玩起来也更紧张、刺激。

在NDS上也诞生了掌机上第一个满分游戏（由日刊《FAMI通评出》），也是史上第五个满分游戏——《任天狗》。作为一个宠物养成类游戏，能得满分也许出乎了所有人的意料。然而作为一个充分利用到NDS机能，并且充分讲求人机互动的游戏，我想满分不光是给予游戏的，而是给予游戏和主机性能的完美结合。

盛大的E3上，任天堂的新主机“革命”展现在大家面前，传言中没有十字键的“革命”同NDS一样推崇新的游戏方式，而只有游戏制作人不断迸发的创意才能保证新的游戏方式不是一纸空文。我们在期待任天堂给我们带来全新游戏的同时，也期望其他游戏厂商能大胆地拓宽自己的思路，制作出非任氏风格的全新理念的游戏，让我们期待各个游戏厂商能给我们带来不同的惊喜。

任重道远
——神游行货之路

文 来自东北的修罗
编 LIKY

神游DS终于要推出了，相信国内玩家们要为这个消息欢呼不已吧。神游→小神游GBA→小神游SP→神游DS。神游正一步步加紧对国内市场的战略部署。相较于行货PS2的“高价位，低态度”的销售方针，我们看到的是神游对玩家们的诚意。现在，神游的一举一动都牵动着玩家的心。

神游的行货之路，可谓是“任重道远”。“任重”——神游所肩负的中国游戏业正规化的任务之重。“道远”——中国文化的道路相当之远，并非推出行货主机就可了事，必须把握制胜关键——软件的中文化和软件推出速度。从历代主机之争中。我们不难看出软件数量可以关系到主机的存亡。玩家肯定都不希望iDS像小神游GBA那样推出两款游戏后而再无音讯，我说这句话并没有指责神游的意思。众所周知，随小神游GBA推出的《超级马力欧2》以及《瓦里欧寻宝记》，没过两天就被D商做成D卡了，这对神游来说是一个不小的打击。这样的环境还怎样让神游继续推出汉化游戏？不过iDS刚面世时应该不会有问题。因为暂时还没有D卡和烧录卡的出现。（尽管现在已有些厂家要推出烧录卡，但其不完善的功能和高昂的价格还占领不了太大的市场）不过，这仅仅是时间问题，将来的神游将面临种种困难。针对国内市场，神游最好不要对加密卡带抱太大期望。D商之强是有目共睹的。D商不但能很快破解官方加密的游戏，而且还能给自己汉化的游戏加密。笔者认为神游可以将烧录卡和神游机的理念结合起来，实现神游加油站的下载烧录制度。从现在的加盟神游的游戏店来看，“加油站”很容易普及，避免了神游机初期无处寻觅“加油站”的尴尬。其实神游可以学习前些日子某台湾代理NDS产商的做法：要求加盟店保证不卖水货的主机，神游也可以要求自己众多的加盟店不卖D卡。另外神游还可以推出D商永远做不了的“特殊卡带”，对于小神游GBA（SP）可以推出像带“实时时钟”功能的《口袋》、带“阳光感应”的《我们的太阳》之类的游戏。试想想“汉化+特殊功能（D卡烧录卡不能模拟）+低于水货正版卡的价位（以随小神游GBA同捆发售的游戏来看，正版游戏应该不贵，任何一位玩家都会为之心动）。（笔者想象过，神游若能推出“《口袋》系列”正版游戏的话，并像任天堂一样在中国举行活动来追加稀有精灵，到时一定会获得十分巨大的成功。）





另外就是软件的推出速度，软件的速度跟不上的话，玩家的热情只会被无尽的等待所冷却。我同样没有指责神游。我们必须面对现实，其实并不是神游不想快速推出汉化游戏，而是现实太残酷了：中国没有专门的游戏审批部门和审批制度。一款游戏可以在短时间内被神游汉化，但不能在短时间内发售，有时会等上好几个月。也许本应在3月内发售的iDS迟迟没有进展，就是因为某款与其同步发售的游戏正在一些部门手中“审批”所拖累。笔者希望神游再多加努力，此外还要奉劝诸位玩家要有耐心，多等等，神游需要我们玩家的支持，中国游戏的正规化需要我们的力量。

任重而道远，希望神游一路走好。

在游戏之外

——学懂珍惜

文 WINDY
编 LIKY



上帝他老人家大概是世界上最公平的人（如果他是人的话），因为他总是在给了你多少快乐的同时给予同等的痛苦，使每个人心里平衡些，不至于觉得生活太苦吧。

看了最近两辑的《掌机王SP》，“掌机王自由谈”里面《情别西安》作者玉田瑞通玩友的经历是不幸的，但那算得上是不幸中的大幸。因为作为视游戏为生命第一爱好的玩家，在失去最心爱的SP的同时，留住了最重要的人，得到了一份使人艳羡的真挚感情。

这些都使我打从心底里嫉妒他。类似的经历，我却由于选择了游戏，而错失了见至亲最后一面的机会。这是我从没想到的结果。每当我想到这，就会悔恨不已。

那时的我是一个没有任何掌机、最大愿望就是得到一台GB的13岁男孩。那天我用媲美联合收割机的速度将早餐填满肚子，迫不及待地拿出GB，玩起了《超级马里奥大陆》（这个我最爱的GB游戏）。手上的GB是我一周以来对同学使用“死缠烂打”战术的战果。如果没有之后发生的事，那肯定将是一个非常美妙的周末。玩了近一个小时的游戏，身边的电话“呤、呤”地响了起来。我极不情愿地按下了暂停键，拎起了话筒。电话是母亲打来的，她用不安的声音告诉我：“二公病得很严重，尽快回乡下见老人家最后一面。”我一听吓傻了，二公是外公的兄弟，也是我最敬爱的长辈。由于没有自己的儿女，所以一直以来对待我就像亲孙子一样慈祥、疼爱。记得每次我回乡下，老人家总会把自己平时舍不得吃的糖果都拿出来给我。当我让他自己也尝一尝的时候，他又总用自己并不喜欢的借口来拒绝，让我心安理得地独享糖果。到我离开的时候，又不顾年老不便的腿脚亲自送我到车站。这些往日的难忘情景迅速在我的脑海里涌现。可能是少年人无知的乐观使然，当时我并未感到事态的严重。因为我总认为生离死别这种东西离自己很遥远，那些都是电视肥皂剧里面才会出现的情节。我看了一眼通关在即又没有存档功能的《超级马里奥大陆》，决定将游戏通关再赶回去。就是这个愚蠢的决定，使我与至亲阴阳两隔。

上帝是公平的，这种公平有时甚至显得那样残酷。在他给予我时间将游戏通关的同时，也剥夺了我见至亲最后一面的机会，我清楚我是不可能再得到二公的疼爱了。

霎时间，泪水蒙蔽了我的双眼。家里人都劝我不要太过伤心，但他们不明白我的泪水里除了失去至亲的伤心，更多的是发自内心的深深悔恨。我恨自己的无知和贪玩。游戏就是用这种特别的方式给一个13岁少年上了人生深刻的一课。使我明白生活除了游戏，还有很多很多值得珍惜的人和事。

把这件事写出来，无非希望给各位玩家提个醒：在享受游戏的同时，多关心一下身边的家人和朋友。在大家相处的过程中，认真体味那种游戏之外的事物给你带来的愉悦。失去之后，再学懂珍惜，这个代价实在太沉重。

我们生活的是现实世界，所接触的也都是些有血有肉的人。现实世界与游戏世界最大的不同就是，它是没有CONTINUE的，也不存在金手指修改器。你不可能在每次犯了错误之后，读档重来将历史改变。我们的游戏机坏了，卡带坏了，这些都有办法进行补救。但亲人、朋友一旦失去了，却是用任何代价都不能挽回的。失去了，再来后悔，那就晚了。

我并不反对游戏，游戏作为我主要的娱乐方式，多年来一直没有改变。现在我依然会为游戏的顺利通关而兴奋不已，为游戏在某处卡住而愁眉不展。但年龄的增长和过去发生的事使我面对游戏时变得理智，不至于在游戏世界里迷失，我明白游戏只是我生活的一部分，绝非全部，很多时候它使我的生活变得更多姿多彩，但它不能代替我的生活。

不要认为别人对你的关心是他们的义务，哪怕他们是你最亲密的家人和朋友。我们需要学懂珍惜他们，只有他们会在你困难无助时给予你最无私的帮助；在你取得成绩时与你相拥庆祝。那些由代码程序所构成的游戏角色，即使再可爱，做得再传神，都不能达到这个境界。

愿所有的游戏人远离烦恼，在现实和游戏这两个世界里都能如鱼得水，算是我现在的最大愿望吧。

VOL.17

口袋光环

精彩内容导视

2005任天堂发布会



直击本届 E3 任天堂发布会第一现场，一起来见证任天堂发布迷你掌机 GameBoy Micro 的精彩一瞬。

GBA 影像集锦



最新公开的《大金刚王国 3》以及热血火爆的《超级火枪英雄》，当然还有更多 E3 的 GBA 影像哦。

NDS 影像集锦





备受期待的《恶魔城 苍月的十字架》最新影像公开，还有 Capcom 的《摩擦！红侠乔伊》，而任天堂的 E3 新作群影像更加不容错过——《超级大战争 双重攻击》、《马里奥和路易 2》、《新超级马里奥兄弟》、《银河战士 Prime：猎人》、《银河战士 Prime 弹珠台》……

PSP 影像集锦



相信《合金装备 Acid2》、《怪物猎人 携带版》、《FF Ⅶ AC 再临之子》等 PSP 劲作的全新影像绝对能让你心动不已。

热血最强



《洛克人》极限过关演示（中）

绚丽流畅的《洛克人 ZERO4》极限过关演示第二部分在这里为大家献上，包括了剩下的四个可选关。





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.18
6月15日全国上市！
超值赠品
SD高达G世纪DS超酷明信片
赠
掌机王SP
赠
马里奥时尚文具袋
口袋光环
更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。
口袋光环
vol.18
幸运大抽奖
——时尚掌机等你拿
NINTENDO DS
GAME BOY
HOT
HOT
HOT
定价：12元
ISBN 7-88488-410-0
9 787884 884100 >
—每辑都有大奖—每辑都有惊喜—
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第18辑将公布第16辑大奖名单，别错过。
口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品
话梅杂志&3DM SMV